SNK公認 1989年11月1日発行(毎月1回・1日発行)第5巻第11号/通巻54号
[NEO・GEOオフィシャル情報誌] 平成10年6月1日第三種郵便物認可

NEO・GEO FREAK

月刊 ネオジオフリーク

1999 590 yen

11 月号

芸文社

SNK VS CAPCOM 激突カードファイターズ

KOFぽよよ〜ん大作戦 by 芳紀ちると

SNK宣伝課 中村はんの "今日もタルいわ" by 菊地翔壱

コミック連載

生駒治美 安井邦彦

コラム 声優連載

特別付録 スペシャルポスター「SNK VS CAPCOM 激突カードファイターズ」

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

対CPU戦攻略

OUT
300(税別)

CAMOUFLAGE BLUE
カモフラージュブルー

CARBON BLACK
カーボンブラック

CRYSTAL
クリスタル

CRYSTAL BLUE
クリスタルブルー

PEARL BLUE
パールブルー

●シェイプアップしたボディで高性能はそのまま!
●新色もプラスされ、8色のカラーバリエーション!
●146色同時表示で見やすくて美しい液晶画面!
●操作性バツグンの爽快グリグリレバーで遊べ!

◆本体寸法／横126×縦74×厚さ30.5(mm)突起部含む
◆使用電源／単三形乾電池2本(アルカリ電池推奨)
◆本体重量／約165g(電池含む)
◆付属品　／単三形乾電池×2／リチウム電池(CR2032)×1
◆連続使用時間／アルカリ乾電池の場合、約40時間使用可能

ネオジオポケット専用ソフト 10.21発売予定タイトル

カードゲームで大激突!!
まずは、SNKで攻めようぜ

〔デジタルカードゲーム〕
SNK VS. CAPCOM
激突カードファイターズ
SNKサポーターズバージョン

10月21日発売予定
価格 3,800円(税別)

©SNK 1999 ©MOTO KIKAKU.©CAPCOM CO.,LTD.
1999 ALL RIGHTS RESERVED.

主人公とスターターデッキの中身が違う、2バージョン同時リリース!!

カードゲームで大激突!!
まずは、CAPCOMで攻めようぜ

〔デジタルカードゲーム〕
SNK VS. CAPCOM
激突カードファイターズ
CAPCOMサポーターズバージョン

10月21日発売予定
価格 3,800円(税別)

©SNK 1999 ©MOTO KIKAKU.©CAPCOM CO.,LTD.
1999 ALL RIGHTS RESERVED.

「頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM」もこの冬登場だ!

「電車でGO!2 ON ネオジオポケット」
がいよいよ発車!

〔シミュレーション〕
電車でGO!2
ON ネオジオポケット

10月21日発売予定
価格 4,500円(税別)

©TAITO CORPORATION 1996,1998
©SNK 1999 / Licensed by TAITO CORPORATION.

闇の生体兵器の謎を解け!

〔アクションRPG〕
ビーストバスター
～闇の生体兵器～

10月21日発売予定
価格 3,800円(税別)

©SNK1999

ポケットサイズのパチスロ
実機シミュレーション

〔パチスロシミュレーション〕
パチスロ アルゼ王国ポケット HANABI

10月21日発売予定
価格 3,800円(税別)

©1998, 1999 ARUZE CORP.

ネオポケ初の本格的な
恋愛シミュレーション登場!!

〔恋愛シミュレーション〕
ポケットラブ～if～

10月21日発売予定
価格 4,800円(税別)

©KID 1999

名作「R-2」がキャンペーン価格
になって登場だ!!

〔格闘アクション〕
キング・オブ・ファイターズR-2
〔キャンペーン版〕

10月21日発売予定
価格 2,980円(税別)

©SNK1999

最強の武器をつくり出せ!!

〔RPG〕
バイオモーター ユニトロン
〔キャンペーン版〕

10月21日発売予定
価格 1,980円(税別)

©YUMEKOBO 1999

(特製ネオジオポケット本体ホルダー)

New!ネオジオポケットカラー店頭予約キャンペーン開催中!!
期間中、ネオジオポケットカラーのNewバージョンを店頭で予約すると、「特製ネオジオポケット本体ホルダー」をプレゼント!

©SNK 1999 ©MOTO KIKAKU.©CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED. ©TAITO CORPORATION.1996,1998 ©SNK 1999 / Licensed by TAITO CORPORATION. ©KID 1999 ©1998,1999 ARUZE CORP. ©SNK 1999
●「激突カードファイターズ」は、一部(株)カプコンの許諾を受けて、(株)SNKが製造・販売するものです。●「CAPCOM」は、(株)カプコンの登録商標です。

change your Pocket
SNK®

SNK Home Page URL.
http://www.neogeo.co.jp/

NEOGEO POCKET

PLATINUM BLUE
プラチナブルー

10.21
¥6

SOLID SILVER
ソリッドシルバー

CRYSTAL YELLOW
クリスタルイエロー

NEW VERSION

NEOGEO POCKET COLOR™

ニューモデルで新価格。ネオジオポケットカラー

●印刷のため実際の商品と色が若干異なります。●仕様、発売日等は予告なしに変更することがあります。●画面はすべて開発中のものでハメコミ合成です。●本体とソフトは別売です。

株式会社 SNK 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 SNKサービスセンター TEL.06(6339)0110〔受付時間〕9:00～17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス) ※電話番号はお間違えなく。

ネオジオポケットカラー NEOGEO POCKET COLOR はSNKの商標です。

'99 ファイターズ '99

11 CONTENTS

ネオポケ・インフォメーション

SNK VS. CAPCOM　激突カードファイターズ ---------- 46
頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM ---------- 50
電車でGO!2 ON ネオジオポケット ---------- 50
ビーストバスター～闇の生体兵器～ ---------- 51
ポケットラブ～if～ ---------- 51
機甲世紀ユニトロン ---------- 52
パチスロ アルゼ王国ポケット HANABI ---------- 52
パチンコ必勝ガイド　ポケットパーラー ---------- 52
ファーゼライ！ ---------- 53
つなげてポンッ！2 ---------- 53

コンシューマ・インフォメーション

紹介
SNK VS. CAPCOM（仮）[DC] ---------- 54
KOUDELKA [PS] ---------- 55
剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃
サムライスピリッツ新章 [PS] ---------- 58

※[DC]＝ドリームキャスト／[PS]＝プレイステーション／[NP]＝ネオジオポケット

設定資料

NEWキャラクターテキスト　3　草薙　京 ---------- 124
ポケットラブ～if～設定原画集 ---------- 65
ショックトルーパーズ・セカンドスカッド設定原画集 ---------- 80

声優連載コラム

Hello,Goodbye／安井邦彦 ★ ---------- 128
さかなのさんぽ／生駒治美 ★ ---------- 129

コミック

KOFぽよよ～ん大作戦"幸せになれるまで"／芳紀ちると ---------- 90
リョウの朝ごはん／日向星花 ---------- 141
月刊4コマFREAK／坂崎拓海 ---------- 142
SNK宣伝課　中村はんの"今日もタルいわ"／菊地翔壱 ---------- 143

ソフト売上ランキング ---------- 81
ソフト人気ベスト10 ---------- 82
初心者向け格ゲー講座　Grade-1 ---------- 84
バトル・ハイスコア ★ ---------- 86
クイズ×クイズ ★ ---------- 88
Welcome To PaoPaoCafe first!
パオパオカフェ1号店へようこそ！ ★★★★★★★★★★★★★★ ---------- 98
新作発売予定リスト ---------- 112
パオパオカフェ2号店へようこそ！
　バレットキャンバス ★ ---------- 114
　天晴EXCELLENT ★ ---------- 116
　特選同人誌コーナー ---------- 118
　ストーリーアルバム／愛のてほどきR ★ ---------- 120

ねおちゅぴ通信 ---------- 121
通信販売コーナー ---------- 138
NEO・GEO TOPICS ---------- 140
読者プレゼントコーナー ★ ---------- 142
次号予告 ---------- 144

★＝プレゼントのあるページを表しています
★＝賞品制度を導入している投稿ページを表しています

表紙●SNK vs CAPCOM 激突カードファイターズ
イラスト●森気楼（SNK）©SNK 1999
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）

NEO・GEO はSNKの登録商標です　©1999 GEIBUNSHA　禁無断転載

キャラ性能評価

4 ザ・キング・オブ・KOF

対CPU戦攻略

発売直前インタビュー

62 特集 激突カードファイターズ SNK VS. CAPCOM

130 最新リポート！ ネオポケNEWバージョン

132 東京ゲームショウ'99秋 &AMショー・リポート

44 ゲーム攻略&紹介 PREHISTORIC ISLE 2 原始島

122 餓狼ZONE 餓狼ZONE

月華ZONE 月華ZONE

123 KOFZONE KOFZONE

サムスピZONE サムスピZONE

THE KING OF FIGHTERS

TM ©SNK 1999

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

エンディングまで一直線！対CPU戦を完全攻略だ!!

「99」攻略も佳境に迫り、今月はいよいよ対CPU戦を攻略だ。本誌攻略陣おすすめの必勝パターンで、CPUに苦戦しているあなたをエンディングまでご案内！

また、クリザリッドのプロフィールのほか、新情報として京・庵の乱入条件も公開。

そして毎年のお楽しみ、キャラ性能評価も一挙掲載だ。まだまだ「'99」から目が離せないぞ!!

SNK	
業務用MVS	発売中／169,000円
家庭用ROM	9月23日発売／定価38,000円
家庭用CD	12月発売予定／価格未定
SS	—
PS	—
673M	格闘アクション

ボスキャラ・クリザリッド公開！

今回のボスキャラの名はクリザリッド。謎の組織『ネスツ』の幹部で、ありとあらゆる格闘家の戦闘データをバトルスーツに集積し、それを通すことによって闘うのだ。

またクリザリッドは、プレイヤーが1本取ると姿や技を変え、明らかにパワーアップしてくる。倒すには相当な苦労を強いられてしまうかもしれないが、今回の攻略記事を参照に、ぜひ自分の力で撃破して欲しい！

クリザリッド STORY

『ネスツ』の幹部。今回のKOFを開催し、格闘家の戦闘データを収集、解放することで、世界各地にばらまいたクローン京を一斉に活動させ、世界をテロのパニックに陥れようとした。

K'を自分のクローンだと思っていたが、実は逆で、彼がK'のクローンである。彼のもつ記憶というのはK'の記憶のデータを移植されたものである。

今回のKOFでは自分の体を使って戦闘データの移植実験を行い、それに成功した。中ボスから大ボスへの変身というのは実験成功の証明である。

クリザリッド

クリザリッド PROFILE

格闘スタイル：収集した戦闘データを、バトルスーツから肉体にフィードバックして闘う
誕生日：10月23日
年齢：29歳
出身地：アイルランド
血液型：AB型
身長：188cm
体重：83kg
趣味：有名人のクローンコレクション
好物：ライフガード、バターサンドクラッカー
得意スポーツ：なし
大切なもの：部下
嫌いなもの：意味のない会議

クリザリット技表

後半戦	
●投げ技	概要
デッド・フォール	前半戦と同じ投げ
●特殊技	
カットスピン	フック・ジャンプスピンナックルの連続技
●必殺技	
テュホン・レイジ	脚で竜巻を起こす
リーサル・インパクト	脚で相手を持ち上げて地面に叩きつける
ライジング・ダークムーン	対空技
デスペレイト・モーメント	相手に突進したあと相手を無防備状態にする
／モーメント・ペネトレイション	／上記技の追加入力技で掌底で相手を吹き飛ばす
●超必殺技	
エンド・オブ・ヘブン：NORMAL	全身に炎をまとって、相手を斜め十字に斬る
エンド・オブ・エデン：MAX	上記技のMAX版
デスペレイト・オーバードライブ	相手を画面端に叩きつけて無数の拳を打つ

クリザリット技表

前半戦	
●投げ技	概要
デッド・フォール	相手をつかみ上げて真下に叩きつける
●必殺技	
ネガティヴ・アンギッシュ	貫通力の高い弾を発射
デモン・ランディング	突進技・空中からキックで襲撃する

「草薙　京」・「八神　庵」乱入条件

- 既存の7チームのうちいずれかでゲームを開始すること。
- CPU戦を5戦クリアした時のバトルアビリティーが200ポイント、もしくは280ポイント以上マークすること。
- 上記の状態でボス戦までクリアすること。
- ボス戦終了後、5戦目のスコアが200ポイント以上280ポイント未満の場合「八神　庵」が乱入。
- ボス戦終了後、5戦目のスコアが280ポイント以上であれば「草薙　京」が乱入。

ステージクリア時のバトルアビリティー算出方法

累計アビリティーポイント＋ボーナスポイント／ステージ数＝バトルアビリティー

※“中ボス・ラスボスステージ”および“京・庵のボーナスステージ”ではバトルアビリティーは算出されない。よって、クリア時の最終バトルアビリティーは、5ステージ終了時のものとなる（コンティニューを除く）。

ボーナスステージ公開

解析／DSPーたろりん

ご存じの読者さんも多いとは思うが、CPU戦において特定の条件を満たすことにより、ボスキャラのクリザリッドを倒したあとに、ボーナスステージとして、京か庵のどちらかが出現する。ボーナスステージの前後には特別なデモが用意されているので、まだ見たことがない人は要チェック！

クリザリッドを倒したあとのデモ。本来ならこのあとエンディングになるが…

条件を満たしていれば、京か庵のどちらかが出現するのだ

京、庵乱入条件

肝心の乱入条件は表の通り。エディットせずに既存のチームを使い、コンティニューなしで高いバトルアビリティー（以下B．A．）を狙ってプレイしていれば、京を出現させるのはそれほど難しくはない。しかし、狙って庵を出現させるのは意外と難しかったりする。途中のステージでB．A．が上がりすぎてしまった場合は、それ以降のステージでB．A．をさげなければならないからだ。

ボス戦ではB．A．は変化しない。この時点で条件を満たしていればOK

京や庵を出現させるには、既存の7チームでプレイするのが第1条件

バトルアビリティーとは？

B．A．とは、いわばこのゲームにおけるスコア。ただし、その算出方法はちょっと変わっている。

計算式にある「累計アビリティーポイント」とは、技をヒットさせた時に入るポイント。技ごとにポイントが設定されていて、通常技よりも必殺技や超必殺技の方が、より高ポイントが得られる傾向にある。

「ボーナスポイント」の方は、ステージクリア時に加算されるもの。残りタイム、残り体力に応じて加算されるほか、ストレート（1キャラで複数のキャラを倒す）、パーフェクトなどのボーナスもある。

ステージ1クリア時の得点。がんばれば500ポイントを越えることも

高B．A．を狙うなら、ストレートやパーフェクトは必須となる

CPU京の傾向

京はこちらの牽制技などにはあまり反応せず、跳びこみや必殺技で大暴れする傾向がある。

中でも多用してくる攻撃は、中ジャンプ強攻撃→八拾八式、という、謎の連続技。八拾八式はスキが大きく、リーチが長い技を持っているキャラならばガード後に反撃できるので、覚えておこう。間合いが遠ければ2段目が空振りすることもあり、その場合はいっそう反撃しやすくなる。

八拾八式に対する有効な反撃技を持っていないキャラは、毒咬み→罪詠み→罰詠み（ディレイをかけてくることが多い）などの必殺技のスキに反撃していこう。

八拾八式を多用してくる。2段目の空振りに備えて、技を連打しておこう

CPU庵の傾向

庵も自分勝手に暴れまわるが、京よりも反撃ポイントが多い分、楽な相手。

おもな反撃ポイントは、ジャンプ攻撃→闇払いor鬼焼き、という謎の連続技。ガードすれば、どちらも余裕で反撃することができる。ほかに、中間距離からの闇払いも多用してくるが、素早く反応すればかわし攻撃で反撃できるので覚えておこう。

たまに、ジャンプ→技を出さずに着地→屑風、という行動を取ることもあるが、屑風後に入れてくる技は闇払いのみ。ダメージ的には全然ヘッポコなので、無視してもかまわないだろう。前かわしのあとも投げにくるので注意。

跳びこみ→闇払いは、反撃の大チャンス。画面端で待つとなおよい

システム解析補足

解析／DSPーたろりん
協力／修羅騎士　鷹

ガードキャンセルふっとばし攻撃活用法

今回、ガードキャンセルふっとばし攻撃のダメージが0になってしまったが、カウンターヒットすれば空中で追い打ちできるという特徴は'97、'98から変わっていない。

もちろん、いつでもどこでも追い打ちできるというわけではない。ガードキャンセルふっとばし攻撃の硬直が長いキャラではほとんどムリ。今作は全体的にガードキャンセルふっとばし攻撃の硬直が長くなっているので、前作で追い打ちが狙えたキャラでも、今作では狙いにくくなっているというのが正直なところ。硬直が短いキャラでも、画面端でなければ追撃が届かないというケースも多い。

追い打ちが狙いやすいのは、ラルフ、アンディ、クラークなど。アンディとクラークは、なぜかガードキャンセルふっとばし攻撃にキャンセルがかかってしまうので、キャンセル必殺技や超必殺技が簡単に決められるのだ。一方、ラルフはキャンセルこそかからないが、スキが小さいので、最速で馬乗りバルカンパンチを出せば見事にヒットする（相手キャラによっては、画面中央だと入りにくいこともあるが）。

カウンターヒットの狙い所は、①多段ヒットする必殺技に対して、②小・中ジャンプ攻撃に対して（ガードキャンセルふっとばし攻撃の発生が早いキャラ限定）、③相手の通常技→キャンセル特殊技or必殺技に対して（通常技をガードした時点でガードキャンセルする）、の3つ。③は、普段から特殊技を連係に組みこんでくるキャラに特に有効なので、スキあらば狙ってみよう。

クラークとアンディはキャンセルがかかるので、簡単に追い打ちできる

最速で馬乗りを出せばつながる。カウンターの表示を確認する余裕もある

ラルフは、GCふっとばし攻撃のスキが非常に小さいので…

ストライカーガード不能続報

10月号で紹介した方法以外にも、ストライカーをガード不能にする方法があったので紹介しよう。ただし、実用度はあまり高くないが…。

その方法とは、攻撃発生が遅いストライカーを出したあと、ストライカーの攻撃が当たる前に打撃技を空振りする、というもの。すると相手キャラ側は、ストライカーに対するガードポーズをキャンセルして、戦闘中キャラの打撃技に対してガードポーズを取ってしまう。そして、その打撃技の攻撃判定が消えると、ガードポーズも解除されてしまうというわけだ。

ただしこのゲームのガードポーズは、解除されるまでにしばらく時間がかかるため、この方法でストライカーをガード不能にするには、かなり早めに打撃技を空振りしなければならない。そのため、狙える状況は限られているし、相手にバレやすい（＝逃げられやすい）という欠点を持っている。実戦で使用する機会はほとんどないだろう。

相手のガードポーズが解けてしまう（少し時間がかかるのがネック）

ストライカーを呼んだあと、すぐに打撃技を空振りしておくと…

そして、ストライカーがガード不能に。実用性はないんだけどね

かわし攻撃のガード硬直変更

かわし攻撃をガードさせた時の、相手のガード硬直時間を変化されられることが判明したのでお伝えしよう。

かわし攻撃のガード硬直は、事前にどんな技を出したかによって決定される。弱攻撃では変化しないが、強攻撃および必殺技では少しだけ長くなり、ふっとばし攻撃（空中含む）だと大幅に長くなるのだ。この変化は1回限りではなく、かわし攻撃以外の技を出すまでずっと継続される。

本来ならガードされると不利になるキャラの場合でも、ガード硬直を長くすれば逆に有利になる場合がある。この現象をうまく利用すれば、空中ふっとばし攻撃→かわし攻撃をガードさせる→跳びこむ、などといった連係を組むことが可能になるぞ。

ただし、ガード硬直の延長にともない、なぜか間合いの離れ方も大きくなってしまう。特に、ふっとばし攻撃後のかわし攻撃は、猛烈に間合いが離れてしまうので注意しよう。

ちなみに、これはすべてガードされた時の話。かわし攻撃がヒットした場合の性能には影響しないのであしからず。

ふっとばし攻撃を出したあとなら、なんと逆に有利になってしまう

K'のかわし攻撃は、本来なら反撃を受けるほどスキが大きいが…

ストライカー連続技化計画

ストライカーの使用法も研究が進み、連続技に組みこむ方法もいくつか開発された。

①ジャンプ攻撃→発生の早いストライカー

位置関係上、裏まわりジャンプ攻撃から狙うのが実践的。自キャラ、相手キャラともに画面端付近にいる状態なら、垂直ジャンプ攻撃からつなぐこともできるけどね（笑）。

発生の早いストライカーの代表例は、テリー、ユリ、ジョンなど。百合折りや奈落落としなど、相手の食らい硬直が長い技を使えば、これらより少し発生が遅いストライカーをつなぐこともできる。

裏まわりジャンプ攻撃のあとは、自分が画面端を背負う形になるので…

着地と同時に発生の早いストライカーを出せば、つながってしまう

②硬直差が極端に大きい技→ストライカー

硬直差が極端に大きい、というのは、こちらが大幅に有利になる技、ということ。決め方自体は①とほぼ変わらない。このタイプが狙いやすい技は、イヤリング爆弾2（ハートアタック）、強排気撃など。自分が画面端を背負った状態でないと狙えないので、実用的ではないけどね。

③浮かせ技→ストライカー

画面端で浮かせ技を決めたあと、ストライカーで追い打ちするというもの。

この連続技を決めるコツは、相手を浮かせたあと、前に歩いて画面端に密着してからストライカーを発動すること。すると、なぜか逆側（相手側）からストライカーが出現するのだ（キャラの位置が一瞬だけ入れ替わっているのだと思われる）。

この連続技に適したストライカーは、香澄、舞など。特に香澄は、絶妙の打点（極限まで低い位置）で当てれば、登場時の蹴りから投げが連続ヒットし、再び画面端に相手を投げ飛ばすので、さらに追撃することが可能（舞からも追撃できるが、大したダメージは望めない）。

では、ストライカーがらみの連続技の実例をいくつか紹介していこう。もちろん、ここで紹介したもの以外にも、さまざまな連続技があるので、興味がある人は研究してみてほしい。

●京…ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル強七拾五式　改→喝（香澄）→荒咬み→荒咬み→九傷→七瀬→スーパーキャンセル弱百八拾弐式（2段目のみ）

カウンターモード&画面端限定のA級。香澄は引きつけてから出さないと、つかみ部分で拾うことができない。最初の荒咬みは終わり際をヒットさせるようにし、次の荒咬みは最速で出す。派生の九傷と七瀬はそれぞれディレイを使ってヒットさせよう。

もう1つK'、真吾、包、クラーク限定のA級を紹介。香澄までは一緒で、このあとは、前かわしで表にまわってから強轢鉄→近距離立ち強パンチ（地上に引きこんでヒット）→キャンセル七拾五式　改→喝（香澄）→強轢鉄→近距離立ち強パンチ→キャンセル各種必殺技…で完成っす。

●庵…百合折り→ダンクゲイザー（テリー）→禁千弐百拾壱式・八稚女→禁千弐百拾壱式・八稚女or裏参百拾壱式・析爪櫛

テリーがヒットしている最中に八稚女を決めると、乱舞攻撃中にテリーのゲイザー部分がヒットし、八稚女が途中ではずれてしまう。ところが、浮いた相手に食らい判定が残っているので、さらに追撃することができるのだ。

うまく香澄が2段ともヒットしたら、また七拾五式　改が入るので…

そして、なるべく低い位置で香澄を当てる（これが激ムズ！）

カウンターモード中の連続技。まず強七拾五式　改で相手を浮かせる

●レオナ…近距離立ち強キック→キャンセルイヤリング爆弾2（ハートアタック）→飛燕烈孔（ユリ）→各種追撃

自分が画面端付近にいる時にしか決めることができないので、実用性は低い。

●ジョン…強排気撃→フラッシングランチャー（クラーク）→流滝蹴×n

これも、自分が画面端付近にいる時限定。うまくやれば、流滝蹴は相手が気絶するまでヒットし続ける（要最速入力）ので、決まればほぼ勝ちなのだが…。

強排気撃がヒットすると、相手は大きくよろけるので…

楽勝でクラークが入る。踏み踏みタイムのはじまりです…

●アンディ…近距離立ち強パンチ→キャンセル撃壁背水掌→喝（香澄）→MAX超裂破弾

画面端、③使用。ダメージは体力ゲージの9割！

百合折り→テリー→八稚女。八稚女が途中ではずれてしまうが…

浮いたところに析爪櫛などが入る。あんまり減らないけどね

キャラクター性能評価

攻撃力：キャラの攻撃力／リーチ：キャラの攻撃範囲／スピード：キャラの動きの速さ／使いやすさ：キャラの使いやすさ／ストライカー：ストライカーとして使用した時の性能／総合：全体的な評価　それぞれの項目を高い順にA～Eで評価しています。

K′（ケイ・ダッシュ）

使いやすさ	攻撃力
B	B
ストライカー	**リーチ**
D	C
総合	**スピード**
C	B

強い跳びこみ攻撃や抜けられにくい投げ、一応下段開始の連続技もあり、ラッシュは強い。だが反撃能力が悪過ぎる。スキのある技をガードしても、リーチが短く反撃不能になること多し。リバーサルで出せる技もない。逆に攻めは1級品。ゲージ1本あれば、連続技1つで相手の体力を半分近く奪える。動きも速く移動技もあるので、相手を翻弄できる。攻めは強いが守りは…といった感じだ。

マキシマ

使いやすさ	攻撃力
B	A
ストライカー	**リーチ**
D	C
総合	**スピード**
B	D

とにかくマキシマは各種弱パンチ攻撃の判定が強い。遠距離立ち弱パンチをばらまいているだけでもかなり強い。そして1番の強みとなるのが、しゃがみ弱攻撃から連続技が入るということだ。しかもかなりのダメージを相手に与えることができる。かわし移動攻撃の判定も強い。
まあ巨体キャラなので俊敏性はないが、それを補ってあまりあるパワーがある。

二階堂紅丸（にかいどうべにまる）

使いやすさ	攻撃力
A	C
ストライカー	**リーチ**
C	B
総合	**スピード**
B	B

物足りない…。やっぱり何か物足りない。通常攻撃は非常に使いやすく、必殺技も高性能。だけどやっぱり何か物足りない。攻めている時は一流だけど、守りに入るとちょっとねぇ…、って感じの今年の紅丸。
対空だった「スーパー稲妻キック」と、コマンド投げの「紅丸コレダー」がなくなったのは非常に痛い。この2つの必殺技があればAランクだったのになぁ…

矢吹真吾（やぶきしんご）

使いやすさ	攻撃力
B	B
ストライカー	**リーチ**
B	C
総合	**スピード**
B	B

使いやすい技が一通りそろっているので操作しやすいキャラクターだ。しゃがみ弱キックから簡単な連続技を狙えるのもポイント。弱点を挙げるとすれば、とっさに出せる無敵技がないので、起き上がりを攻められると反撃しにくいことだろう。2つある超必殺技が、どちらも使いにくいのも難点。なんとかゲージをためてカウンターモードを発動できれば1発が狙えて楽しいんだけど…。

テリー・ボガード

使いやすさ	攻撃力
B	A
ストライカー	**リーチ**
B	B
総合	**スピード**
B	C

中段技の追加、裏まわり性能アップ、小技からの安定した連続技など、前年と比べて攻撃力は確実にアップしている。しかし、ライジングタックルのため技への変更、パワーゲイザーの無敵時間減少など防御面の弱体化は否めない。比較的使いやすいキャラでストライカーも高性能ではあるが、総合するとBにとどまった。防御面をカバーすれば限りなくAに近いキャラだけどね。

アンディ・ボガード

使いやすさ	攻撃力
C	B
ストライカー	**リーチ**
C	C
総合	**スピード**
B	B

個人的には、しゃがみ弱キックのキャンセルが不可になり、撃壁背水掌の狙いどころを1つ失ったのは痛い。その代わりといってはなんけど、ジャンプふっとばし攻撃を使えば気軽に接近できるってのは嬉しいんだけどね。連続技の減りは納得いくレベルなので攻撃力はB評価。スピードに関しては、不知火を使ってトリッキーに攻められるから普通以上。今回のアンディもイケてるし楽しいぞ!!

ジョー・ヒガシ

使いやすさ	攻撃力
C	C
ストライカー	**リーチ**
C	B
総合	**スピード**
D	B

ハリケーンアッパーが年々弱体化していくジョー。今回は、キャンセルで出しても反撃が確定してしまう。もはや封印しかない。
評価についてだが、連続技の弱体化により攻撃力はC。通常技、および突進技の性能から、リーチとスピードはBになっている。この2要素を生かすため、つかず離れず中間距離をキープし、相手の動きを封じるような闘い方をしていこう。

不知火舞（しらぬいまい）

使いやすさ	攻撃力
B	B
ストライカー	**リーチ**
C	B
総合	**スピード**
A	B

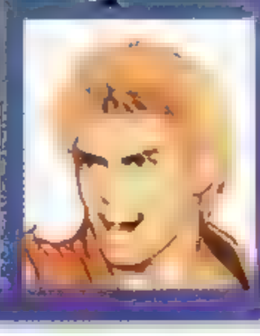
今回の舞は空中戦で相手を翻弄することができるので、相手には驚異だろう。さらに通常技からキャンセルすると、紅鶴の舞の1段目にキャンセルがかかるのも大きい。しかも、1段目の下段判定は残っているのだ。連続技の威力はかなり目を見張るものがある。また、通常技の判定が強いので、これにも頼っていける。空中戦でも地上戦でも強く、連続技の威力も高い、そんな舞さん。強いッス。

※この性能評価は各攻略担当者によるものです。

ロバート・ガルシア

使いやすさ	攻撃力
D	C
ストライカー	リーチ
C	B
総合	スピード
D	C

リョウ・サカザキ

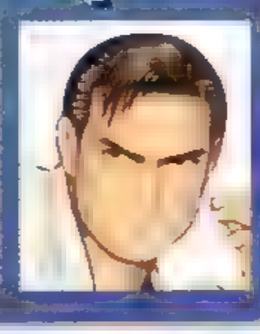


使いやすさ	攻撃力
B	C
ストライカー	リーチ
D	D
総合	スピード
C	C

ユリ・サカザキ

使いやすさ	攻撃力
C	C
ストライカー	リーチ
B	B
総合	スピード
C	A

タクマ・サカザキ



使いやすさ	攻撃力
B	B
ストライカー	リーチ
C	C
総合	スピード
B	C

遠距離戦に有効な虎煌拳、空対空に強い空中ふっとばし攻撃、裏まわりを狙える強キック、超間合い攻撃技、力強さを誇せる移動技、一応一通りの技がそろっている。ゆえに、強力な必殺技が少ない。無敵時間が長く、大きなAX改竜虎乱舞、ゲージがあれば、ゲージ消費と、相手をする側は気が休まることがないだろう。対空がちょっと安定ではあるのだが。

レオナ

使いやすさ	攻撃力
C	B
ストライカー	リーチ
C	B
総合	スピード
B	C

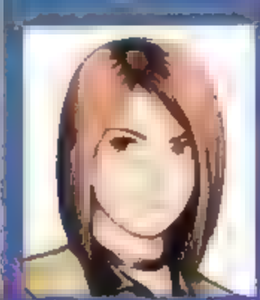
ラルフ

使いやすさ	攻撃力
A	B
ストライカー	リーチ
B	B
総合	スピード
B	C

クラーク

使いやすさ	攻撃力
A	B
ストライカー	リーチ
A	C
総合	スピード
B	C

ウィップ



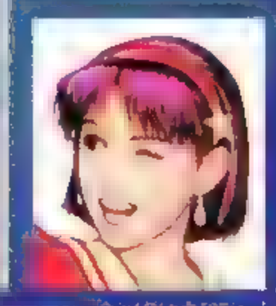
使いやすさ	攻撃力
D	C
ストライカー	リーチ
D	A
総合	スピード
B	D

逃げまわりながらリーチの長いムチで攻撃。[illegible]なので、慣れるまでは扱いにくい印象を受けるだろう。一度相手に抑えこまれるとペースを取り戻すまでが[illegible]。[illegible]かに相手を寄せつけないかが[illegible]。[illegible]変化する。あとはジャンプ強パ[illegible]が本命となるタイミングを覚えて、[illegible]の連撃技を執拗に狙っていくと強く[illegible]。

キャラクター性能評価

攻撃力：キャラの攻撃力／リーチ：キャラの攻撃範囲／スピード：キャラの動きの速さ
使いやすさ：キャラの使いやすさ／ストライカー：ストライカーとして使用した時の性能／総合：全体的な評価　それぞれの項目を高い順にA～Eで評価しています。

アテナ



使いやすさ	攻撃力
C	D
ストライカー	**リーチ**
B	C
総合	**スピード**
D	A

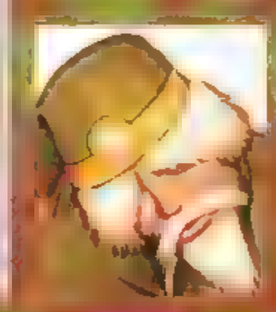
ちゃんは　ん達の必殺技　超必殺技を
か弱体化している。スーパーサイキックスル
なのも弱体化の原因の1つ。連
チなど、通常技が相変わらず
もの数いが、
変わらない印象があるものの
コール強いというわけではなし。ツボに入れ
ても耐えられたりとね。

椎拳崇

使いやすさ	攻撃力
A	A
ストライカー	**リーチ**
D	B
総合	**スピード**
A	C

この中でも最強の総合評価。

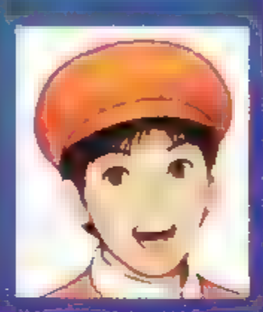
鎮元斎



使いやすさ	攻撃力
C	B
ストライカー	**リーチ**
C	D
総合	**スピード**
C	D

手力に

包



使いやすさ	攻撃力
B	D
ストライカー	**リーチ**
C	E
総合	**スピード**
B	B

この場合にしても充分に戦えるだけの
の技術、通常技も判定が強いものがあ
もこれに撃ち分けられるのも強い。そんな
包の最大の武器は、小さいことと投げ抜けの
しも投げ、しバガチャキボタン連打で
フルヒットさせるようにしよう。また、カウ
ー発動時のバオもかなりの曲者
も弱体ともしているが、限りなくA評価に近い
強さ。3人抜きも狙えるキャラだ。

キム・カッファン

使いやすさ	攻撃力
C	A
ストライカー	**リーチ**
A	B
総合	**スピード**
B	B

はっきりいって総合評価、AかBか悩んで
も位置するキャラクターだ。
今年のキムはなんといっても新技空連撃
の攻めの組み立てがはじまる。相手をか
ためられる強力な連係、頼れる無敵必殺技、
使えるキャラだ。

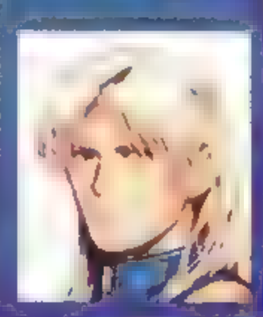
チャン・コーハン

使いやすさ	攻撃力
A	A
ストライカー	**リーチ**
B	A
総合	**スピード**
B	E

チョイ・ボンゲ

使いやすさ	攻撃力
C	B
ストライカー	**リーチ**
D	E
総合	**スピード**
B	B

ジョン・フーン



使いやすさ	攻撃力
D	B
ストライカー	**リーチ**
D	B
総合	**スピード**
B	B

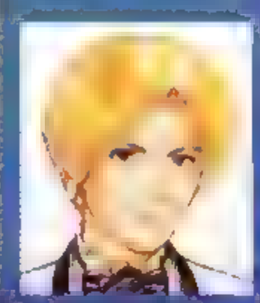
※この性能評価は各攻略担当者によるものです

ブルー・マリー

使いやすさ	攻撃力
B	B
ストライカー	**リーチ**
D	C
総合	**スピード**
B	A

キング

使いやすさ	攻撃力
B	B
ストライカー	**リーチ**
C	B
総合	**スピード**
A	B



初心者にもオスススメできるキャラ。攻撃力に
ル状態の時は連続技が強
連発傾向が強いので評価
力はあるが、
時は連続技が超強
力になりAクラスに匹敵する攻撃力になる。

李香緋

使いやすさ	攻撃力
D	C
ストライカー	**リーチ**
E	B
総合	**スピード**
C	B

攻撃力&総合評価が低め
主力が各種強キックロ
連発攻撃でもさりげな
ラセのある技が多
連係&奇襲の狙いどころも難しいので、
が必要ナ

藤堂香澄

使いやすさ	攻撃力
B	C
ストライカー	**リーチ**
B	C
総合	**スピード**
B	C

草薙京-2

使いやすさ	攻撃力
C	C
ストライカー	**リーチ**
D	C
総合	**スピード**
C	B

草薙京-1

使いやすさ	攻撃力
D	B
ストライカー	**リーチ**
D	C
総合	**スピード**
D	C

リーチのあった遠距離立ち弱キ
きもなく、ダウンしている相手に連
性能が
間払いの発生まで遅くなってしまった京
攻撃範囲の強い技がない
相手に攻めこまれ
るとキツイものがある。ただ、連続技の威力
大がある。たぶぜひ決

八神庵

使いやすさ	攻撃力
C	B
ストライカー	**リーチ**
C	B
総合	**スピード**
B	B

ジを与えるのは魅力。ラッシュ&反撃能力
高に高い。高&
イカーを使った連係・と楽しみどころも多い
または
なった通常技)もあるが、無敵技の爪痕、リ
ある
で充分補うことはできる。
力の差で総合B となるが、
上に値える

草薙京

使いやすさ	攻撃力
B	A
ストライカー	**リーチ**
B	C
総合	**スピード**
A	B

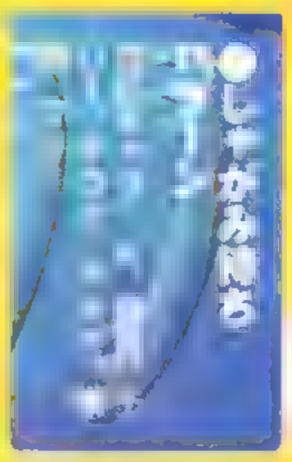
キャラごとに反撃法がしっかり覚えて対策だ！

対CPU戦攻略

●セカンドシェル

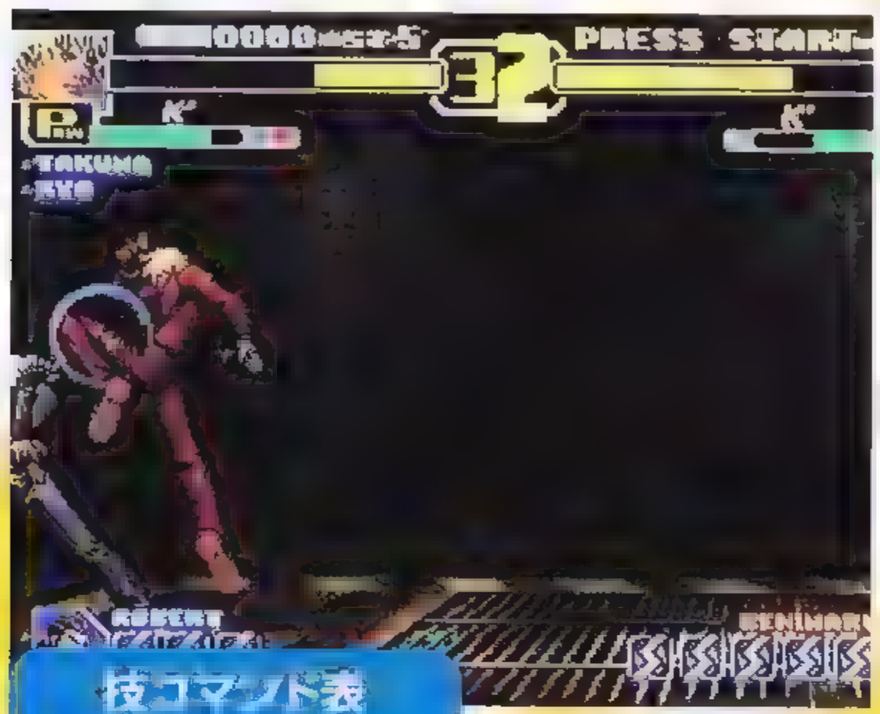
スタート時から一歩さがったくらいの距離でアイントリガー→セカントシェルと出すと、アイントリカーに反応して跳びこんできたCPUにセカンドシュートが当たるという、画期的なパターン（笑）。ヒット後はふっとばし攻撃で追い打ちし、起き上かりに距離を調整して再びアイントリカー…といった感じでくり返す。ゲージがあれば追い打ちはヒートドライブで。

紅丸、ユリ、レオナ、キム…なかなか跳んでこない時は1度ダウンを奪う必要がある。ひたすら小ジャンプふっとばし攻撃をくり返そう。いずれ食らってくれるので、そこからセカンドシェルパターンへ。アイントリガーを相手が起き上がるちょっと前に出しておくのがポイント。


●しゃがみ待ち

基本的に画面端でしゃがみガードで待ち、相手の技をガード後反撃する。

K'…ニーアサルト、ミニッツスパイク、ブラックアウトをガード後反撃。


これは中段なので当然立ちガード。要反応だ！

技コマンド表

●通常

スポットバイル	→or←＋C
ニーストライク	→or←＋D

●特殊技

ワンインチ★	→＋A
ニーアサルト	→＋B

●必殺技

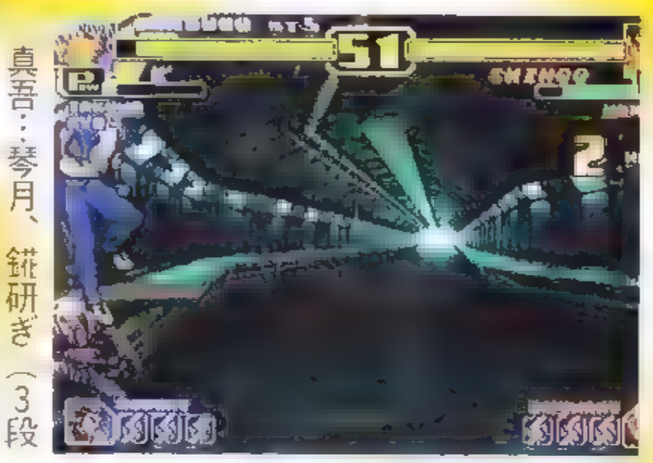
アイントリガー	↓↘→＋AorC
セカンドシュート アイントリガー中	→＋B
セカンドシェル アイントリガー中	→＋D
クロウバイツ★ 弱	→↓↘＋AorC
強クロウバイツ～追加入力	→＋BorD
ミニッツスパイク	↓↙←＋BorD（空中可）
ブラックアウト	↓↘→＋BorD

●ヒート

チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←＋AorC
ヒートドライブ	↓↘→↓↘→＋AorC

●ストライカー動作

ナロウスパイク
画面端から出現→相手の状態によって変化

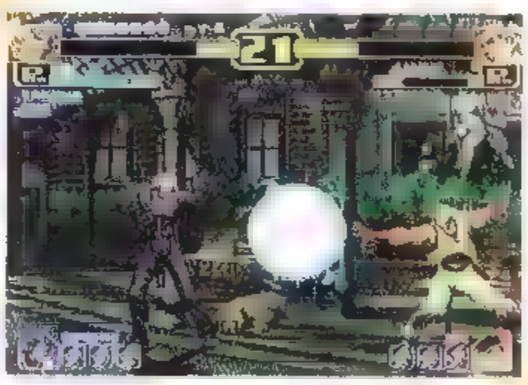

3段目かスカるので何でも入れ放題！

真吾…琴月、鉦研ぎ（3段目が空振りするので、食らってから反撃）、鬼焼きをカート後反撃

アテナ…テレポートしてきたところを反撃。

拳崇…何かしらの技をカード後、近距離強パンチを出すと高確率でヒットするので、そこから連続技へ

タクマ…近づいてくるのを待って遠距離立ち強キノク


コーヒー1口飲んでからでも反撃できる（笑）

リョウ、ジョン…画面端でしゃがみ弱キックを出し、リョウは強猛虎　雷神刹、ジョンは満月斬をカード後に弱クロウバイツで反撃。たまに跳びこんでくるので、それも弱クロウバイツで落とそう。

チャン…鉄球粉砕撃を2回連続で出してくることが多いので、1回目をカード後弱フックアウトで近づき反撃

チョイ…後ろ小ジャンプ強キックなどで跳んでいると、空中ふっとばし攻撃を出してくる　着地に連続技で反撃。

香澄…しゃがみ弱キックを出し、キリギリ届かない距離で重ね当てを誘い、空振りさせてミニッツスパイクで反撃

香緋…小技で誘ったあと、前かわしをして投げる

●遠のパターン

アンティ…アイントリカを出すと激・飛翔拳を出してくるので、ミニッツスパイクで反撃。

●近のパターン

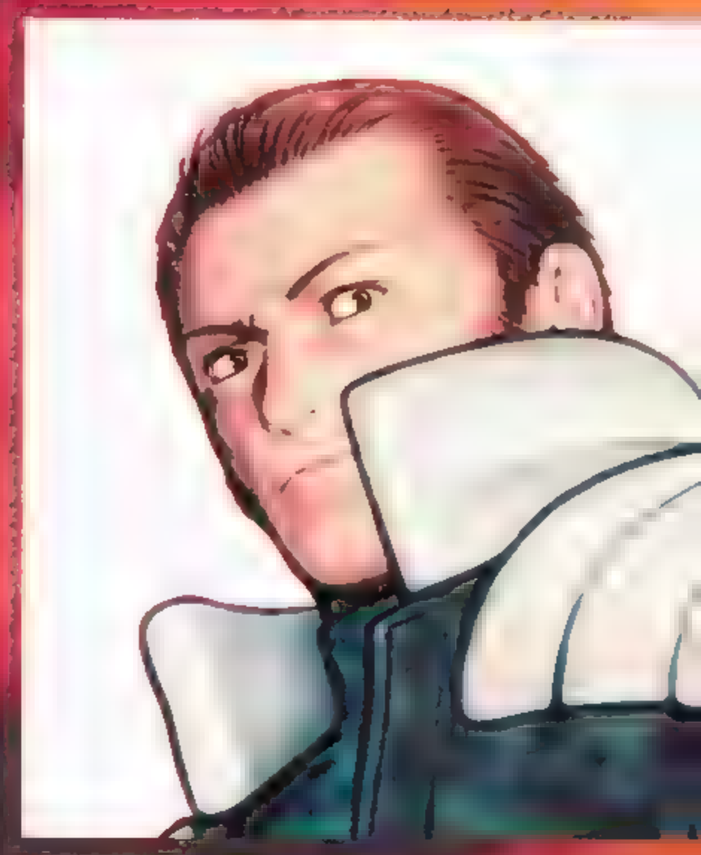
ロバート…少し離れた位置からひたすらミニッツスパイク　以上

ウィップ、包…ひたすら跳びこみから連続技を狙う

対クリザリッド

跳びこみから連続技を誘ってみた近ろてジャンプ攻撃を出せることができるので連続技を狙えるが、安定しないのであまりおすすめできない。

ここで確実に痛いのを叩きこまなきゃ勝てないぞ！



マキシマ

攻略／Kaz 78年式

しゃがみ弱パンチでの牽制が力キをにぎる！

対CPU戦攻略

●わたしのターンパターン

画面端でしゃがみ弱攻撃で牽制し、相手の攻撃のスキに反撃するパターン

アテナ、チャン、チョイ以外のキャラは、画面端でしゃがみ弱パンチで牽制していると技を出してくる。そうした1度目にかわせたら2度目を待たずとも反撃OK！

ら、しゃがみ弱パンチ→キャンセルSYSTEM：1マキシマスクランブルからの派生技を狙おう

アテナ…サイコボールのあとにテレポートしてくるので、そこに連続技を入れていこう

チャン…遠距離立ち弱パンチで牽制し、弱鉄球粉砕撃を待つ。2回連続で出すパターンが多いので1度目はカードすること。2度目を前かわして回避して連続技などで反撃しよう

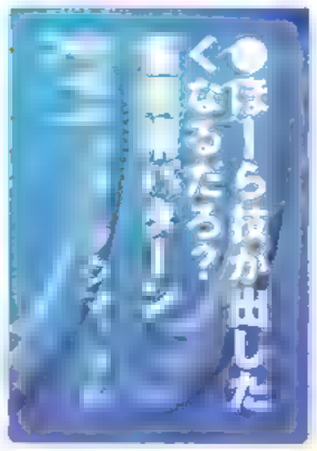
チョイ…しゃがみ弱パンチで牽制していると、前かわし移動や回転飛猿斬を誘えるので、それに合わせて連続技を入れていこう

●何回でも転がってるパターン

相手のダウンに足払いを重ねていくパターン

マキシマ…足払いを前かわしで回避する時があるので、その時は通常投げやコマンド投げのデンジャラスアーチを決めよう

キング…足払いをガードされる時があるので、その場合は少し前進しながら前かわしをしよう。相手が何かしらスキの大きい技を出してきたら、すかさず連続技に持っていこう



●ほーら技が出したくなるだろ？パターン

特定の技を出して相手を誘うパターン

タクマ…こちらがひたすら垂直ジャンプ弱パンチを出していると、近寄ってきて食らってくれる。タクマとの距離が離れてしまったら、近寄ってこれをくり返そう

ラルフ…しゃがみ弱パンチで牽制していると急降下爆弾パンチを出してくるので、前かわしで回避して反撃しよう。

●跳びこんでいこうパターン

跳びこんで連続技を狙っていくパターン

紅丸…跳びこんでいく時はジャンプ弱パンチからがよい

●後のことが好きなのパターン

後ろにさがっていくと相手が近寄ってくるので、そのままコマンド投げに持っていこうというパターン。ゲージがたまっているならマキシマリベンジャーでもいい

あらーん　ボクちんに近寄っていいのお？　投げるよ。あ!?

●その他のパターン

ロバート…強ベイパーキャノンの先端を当てるように攻撃。ロバートのリーチの長い足払いに当たらないように気をつけて出そう

レオナ…ガードされてもひたすらかわし攻撃をかましていこう

ヘイバーの先端を当てなきゃためなのよ。だめなのよー

対クリザリッド

本当はひたすら空中ふっ飛ばしたいが、ムリなら中間距離のしゃがみ弱パンチで牽制し、相手が誘うように出してきたら、そのままコマンド投げに持っていこうというパターン。ゲージがたまっているならマキシマリベンジャーでもいい。

前かわしてきたらすかさず連続技だ　ムフーッ

ホン、レイジ時に出すと2発ともヒットする。もし1発目がヒットしなくても、2発目を食らってくれるので出す価値はかなりある。

技コマンド表

●[illegible]

ダイナマイトドロップ　➡or⬅＋C

チョーキングバイス　➡or⬅＋D

●[illegible]

モンゴリアン★　➡＋A

M9型　マキシマミサイル（試作）　↘＋C

●必殺技

M4型　ベイバーキャノン★　⬇↙⬅＋AorC

SYSTEM1：マキシマ・スクランブル　⬇↘➡＋A

ダブルボンバー
SYSTEM1：マキシマ・スクランブル中　⬇↘➡＋A

ブルドックプレス
ダブルボンバー中　⬇↘➡＋A

SYSTEM2：マキシマ・スクランブル　⬇↘➡＋C

スカルクラッシュ
SYSTEM2：マキシマ・スクランブル中　⬇↘➡＋C

セントーンプレス
スカルクラッシュ中　➡＋BorD

M11型　デンジャラス・アーチ
投げ間合いで　⬅↙⬇↘➡＋BorD

●超必殺技

バンカーバスター　⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AorC

マキシマ・リベンジャー
投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋BorD

●ストライカー動作

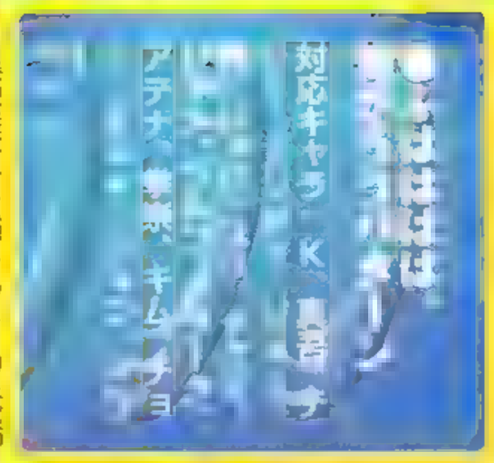
マキシマギャローズ
相手をホーミングしてつかみ上げ攻撃

二階堂紅丸

攻略／ILP→ケンちゃん

遠距離立ち強キックとフライングドリルで決まり!!!

対CPU戦攻略



●真面目に闘えば

対応キャラ：K'、真吾、レオナ

アテナ、麗奈、キムチョ

ラ別に注意点を挙げていこう

K'…ただ遠距離立ち強キックを出しているだけでいい

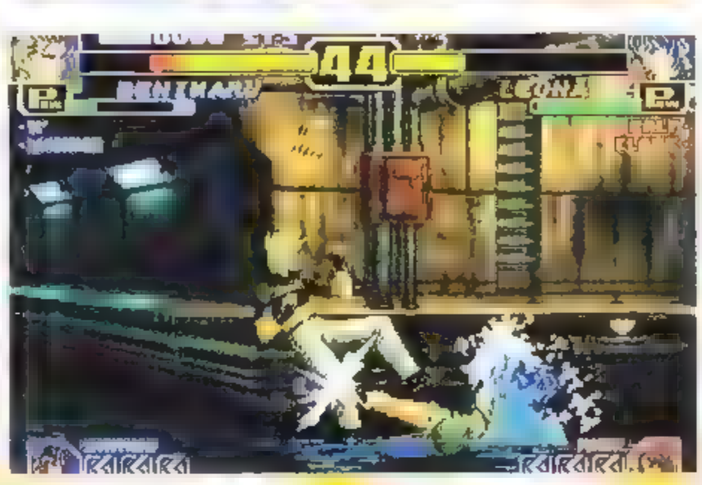
真吾…こいつもただ出しているだけでいいそ　走ってきて勝手に食らってくれる

タクマ…離れると虎煌拳を打ってくるので、接近して遠距離立ち強キック出すようにしよう

レオナ…先端を当てるように出そう　適当に出していると、しゃがみ強キックで反撃を受けてしまう　注意

遠距離立ち強キックの先端を当てるように出すだけでいいパターン　勝手に食らってくれるので非常に楽だ　キャ

遠距離立ち強キックで楽勝、楽勝。いけいけじゃー



適当に出していると、しゃがみ強キックでつぶされてしまう

●真面目に闘えば

ノラインクドリルやジャンプ攻撃だけでOKなパターン　各キャラの注意点に気をつけて闘っていこう

マキシマ…フラインクドリルを出してるだけでOK　ジャンプの頂点付近から出すようにしよう

紅丸…対空技がないので、シャンプ攻撃やフラインクドリルで攻めればいい

ロハート…まれに龍斬翔を出してくるが、必要経費として割り切ろう

ウィップ…アサシンストフイクで暴れるので、シャンプ攻撃やノラインクドリルでつぶそう　そんだけ

暴れる16歳にはフラインクドリルでおしおきを

●私の知らない武器が隠されているのかパターン

鎮…しゃがみ弱キックで酔管巻翁や柳燐蓬莱を誘えるので、カートをして反撃しよう

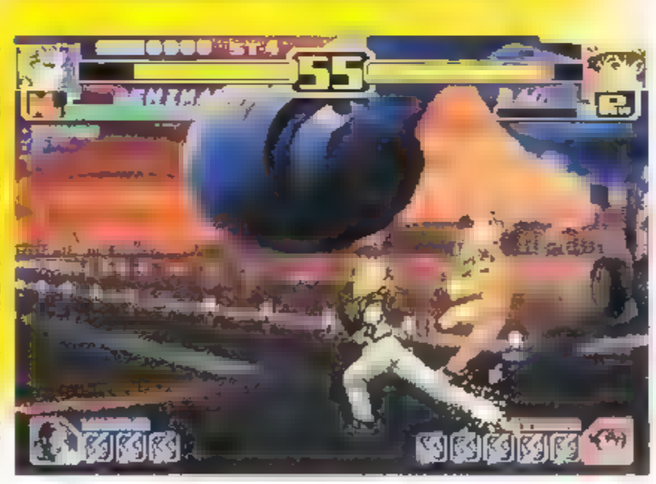
包…起き上がりにしゃがみ強キックを重ねると、高確率で食らってくれる

チャン…鉄球粉砕撃を待って、前転して反撃をしよう

キング…画面端で待ち、しゃがみ強パンチを相手か範囲内に入ったら出そう　勝手に食らってくれる

香澄…シャンプ攻撃を早めに出し、当て身を誘う　スキに連続技や投げを叩きこもう

香緋・キンクと同じように、画面端で待とう　近づいてきたらしゃがみ強パンチた



一生起き上がれないぜぇ、なーんちゃって

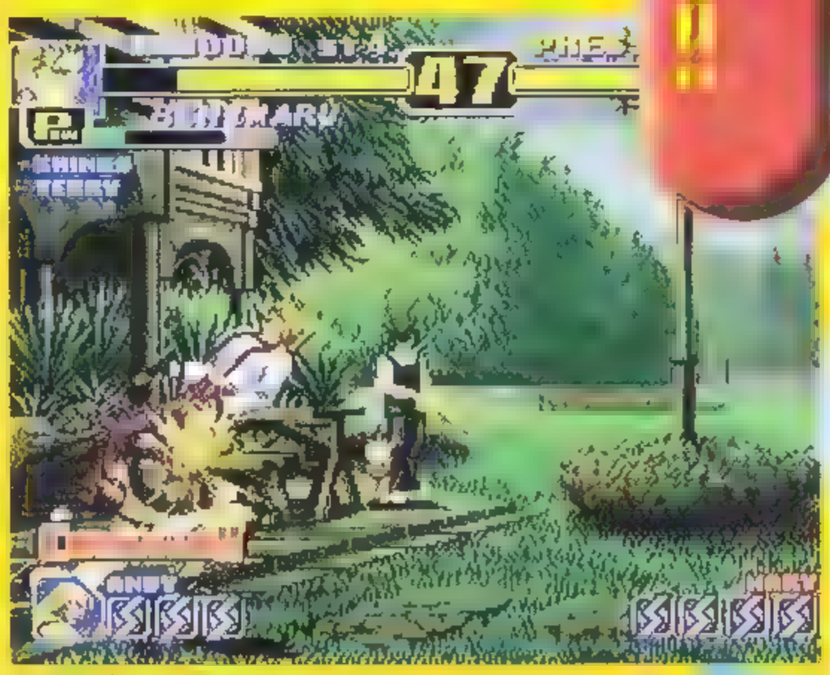
対クリザリッド

して注意すること　ットするので　その行動をく通にジャンプ攻　り返せば比較的楽に勝てる技を入れていっ　そ

つとばしるのがい勝だ　目　クリ近して後

とすると、イジを撃ってくる後ろジャンフ中にライングドリルを出していこ　すれば　テュホンレイシのスキにフライングドリルがヒ

フライングドリルでお仕置してやろう　苦労させやがって



勝手に食らいにきてくれます　カウンターいたたきっ

技コマンド表

●[illegible]

キャッチアンドシュート　←or→＋C

フロントスープレックス　→or←＋D

スピニングニードロップ
シャンプ中・投げ間合いで　↑以外＋CorD

●[illegible]

ジャックナイフキック　→＋B

フライングドリル
ジャンプ中　↓＋D

●[illegible]

居合い蹴り　↓↘→＋BorD

反動三段蹴り★
居合い蹴り中　↓↑＋BorD

真空片手駒★　↓↙←＋AorC

雷靭拳★　↓↘→＋AorC

空中雷靭拳
シャンプ中　↓↘→＋AorC

●[illegible]

雷光拳　↓↘→↓↘→＋AorC

幻影ハリケーン
↓↘→↓↘→＋BorD

●ストライカー動作

エレクトリッカ
相手をホ　ミングして羽交い締め

矢吹真吾

攻略／モリスケ

対CPU戦攻略

●しゃがみ弱キック キャンセル琴月

しゃがみ弱キックをキャンセルして琴月を出すと、CPUは中段である琴月の2段目をしゃがみガードするのでヒットする　パターンに持ちこむには、一度ダウンさせて起き上がりに重ねる必要がある

マキシマ…しゃがみ強キックでダウンさせる

紅丸…遠距離から強真吾キックを出してダウンさせる

真吾…琴月をガードさせると真吾キックを出すので、ガード後に連続技を決める

テリ　…離れて強真吾キックを出してダウンさせる

アンディ…琴月を出すとガードするか、直後にふっとばし攻撃やかわし動作をおこなうので、前者にはしゃがみ強キック、後者には投げ

ジョー…琴月を出せばOK

舞…中ジャンプで跳びこみ連続技を狙い、ダウンさせる

リョウ…琴月を出し続ける

ロバート…強真吾キックで一度ダウンさせる

ユリ、タクマ、レオナ、クラーク…琴月がヒットするまで連発しよう

包…跳びこんで連続技を狙い、一度ダウンさせよう

キム…画面端まで後退してしゃがみ弱キックを空振り、半月斬か流星落を出してきたらカード後に琴月で反撃

チャン…通常技を空振りすると鉄球粉砕撃を2セットで出すので、2回目に合わせてかわし動作から連続技

チョイ…離れて小シャンプ強キックを空振りすると、大ジャンプ攻撃で跳びこんでくるので着地に連続技が決まる

ジョン…キム同様画面端で待ち、満月斬ガード後に琴月

キンク…弱真吾キックを先端が当たる間合いから出す

香澄…琴月でダウンを奪い、起き上がりにも琴月を重ねる

香緋…琴月をガードさせると天崩山か後旋腿→那夢波の連係を誘える。後者は後旋腿カード後に跳びこみ

しゃがみ弱キックはガードされても構わずに琴月を入力する

琴月の2段目をしゃがみガードするので見事にヒットするのだ

鉄研ぎパターンは最強だけど琴月を使った方が簡単なのだ

●その他のパターン

K…画面端で待ち、ミニッツスハイク、ニーアサルトをガード後に連続技　ここで決める連続技は、近距離立ち強パンチ→鉄研ぎ→大ジャンプ強パンチがベスト。CPUの着地に合わせて近距離立ち強パンチを出せば確実にヒットするのでパターン化できる

ラルフ…画面端でしゃがみ弱パンチを空振りし、急降下爆弾パンチが見えたらかわし攻撃で裏にまわって連続技

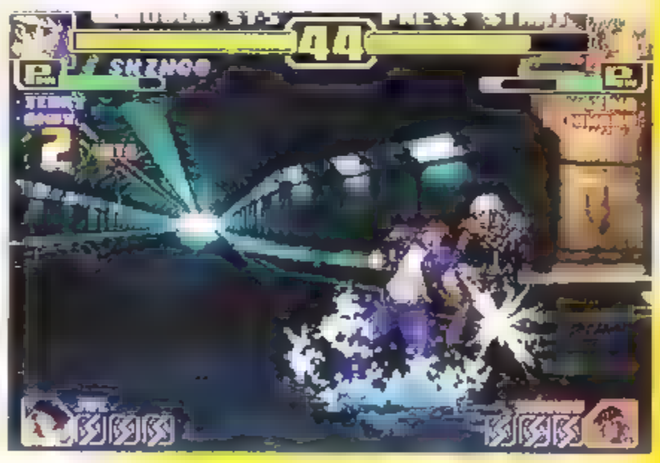
ウィップ…跳びこみ連続技

アテナ…離れて待ち、サイキックテレポートを出してきたら、そこに連続技を決める

拳宗…画面端で待ち　龍連打カード後に鉄研ぎ

鎮…しゃがみ弱パンチで柳燐蓬莱などスキのある技を誘えるので、ガード後に連続技

マリー…画面端で待ち、スピンフォール、ストレートスライサー：ガード後に連続技



前作同様、CPUは着地した瞬間に技を重ねれば食らうので、鉄研ぎ連続技も効果的

対クリザリッド

跳びこんで連続技をシンさせたらしゃがみ弱キック琴月パターンへ。本当は試合開始直後に後ろ向きで間合いを離すことができたら反応して投げを決め、しゃがみ弱キック琴月パターンへ持ちこめばOK。余裕があれば　かわし動作に鉄研ぎを決めてもいい。

誘う連続で飛び道具を撃ったりかわしたりしてきたらパターンを崩すことは我慢してかわし動作がくるまで待つ。かわし動作を誘うこのかわし動作にさえ反応できればクリザリッドも余裕だぞ

技コマンド表

●基本技

釘鉄　➡or⬅＋C

一刹背負い投げ・不完全　➡or⬅＋D

●特殊技

外式・蟷斧　カッコだけ　➡＋B

●必殺技

百拾四式・弓咬み　未完成★　⬇↘➡＋A

百拾五式・毒咬み　未完成★　⬇↘➡＋C

百式・鬼焼き　未完成　➡⬇↘＋AorC

百拾弐式・琴月　未完成　➡↘⬇↙⬅＋BorD

真吾キック　⬅↙⬇↘➡＋BorD

百壱式・朧車　未完成　⬅⬇↙＋BorD

真吾謹製　オレ式・鉄研ぎ　★（　／×）

投げ間合いで　➡⬇↘＋BorD

●超必殺技

外式・駈け鳳燐　⬇↘➡⬇↘➡＋AorC

バーニングSHINGO　⬇↙⬅↙⬇↘➡＋AorC

○ストライカー動作

やっちゃって下さい！

画面端より突進して羽交い締め

テリー・ボガード

攻略／L.L. terra

基本は誘ってライジングあとはバーンでこちらんだ！

K…①ミニッツスパイク ②ガード後連続技

真吾…①琴月・未完成、真吾キック。②琴月・未完成→ガード後連続技　真吾キック→強ライジングタックル

テリー…①クラックシュート　②スキに連続技

リョウ（画面端で待つ）…①雷神刹　②強ライジングタックル

レオナ…①グランドセイバー、ストライクアーチ。②ともに強ライジングタックル

クラーク…①マウントタックル。②ガード後連続技

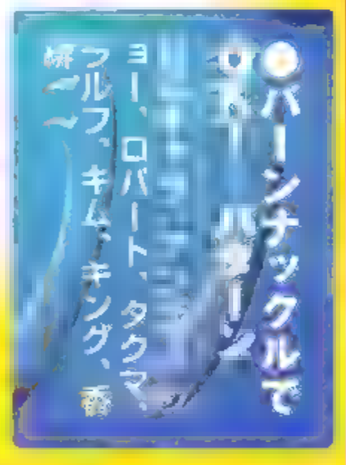
拳崇…①龍連牙・地龍、強箭疾歩。②ガード後連続技

鎮…①酔杯靠、柳燐蓬莱　②酔杯靠→スキに連続技、柳燐蓬莱→ガード後連続技

チャン…①鉄球粉砕撃。②前かわし後、スキに連続技

ジョン（画面端で待つ）…①満月斬。②バーンナックル

マリー…①ストレートスライサー、スピンフォール　②ガード後連続技

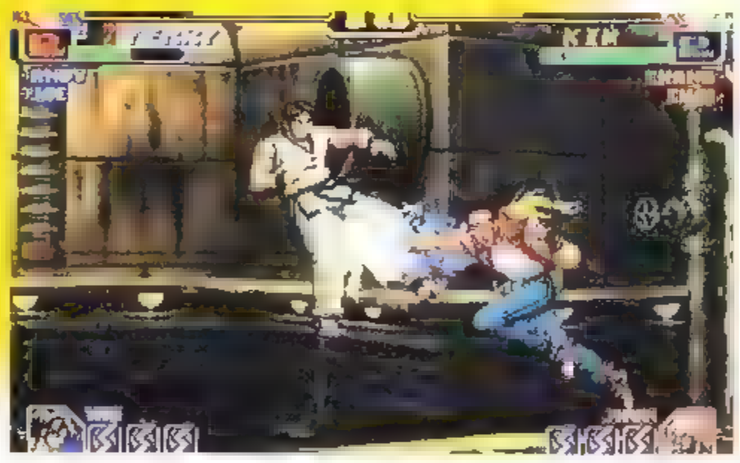


●バーンナックルでウォーミングアップ

ヨー、ロバート、タクマ、フルフ、キム、キング、香澄

先端が当たる距離でバーンナックルを連発するパターン。アンディ…バーンナックルをガードさせると斬影拳か激・飛翔拳を出すのでスキにバーンナックル。以下くり返し

その他のキャラは1回バーンナックルを当てダウンさせたあと、起き上がりに再びバーンナックルを出す　一瞬待ってから出すのがコツ



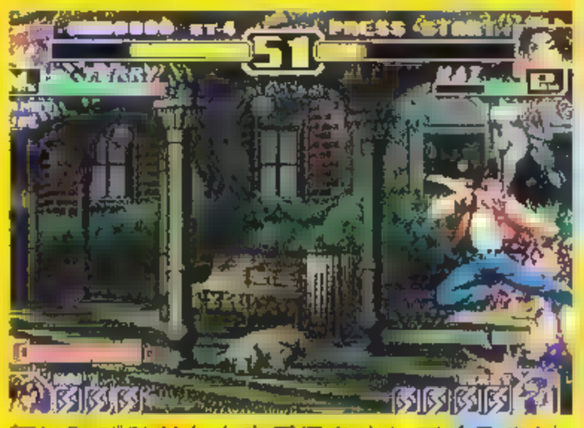
生、バーンナックルでひき殺そう

●その他のパターン

マキシマ…空中ふっとばし攻撃を連発する

舞…ジャンプ強キックで跳びこみ、連続技を決めよう

ウィップ…ストリンクス・ショットを出してきたら跳びこみ攻撃、アサシンストライクを出してきたら着地に連続技を決める



舞は跳びこむと小夜千鳥を出してくるのだ

対CPU戦攻略

●パターン

ユリ、香澄、チョイ、包、マリー

ユリ、特定の技に対しては、キャラごとに1誘える行動、2対処法…という形で以下参照

紅丸、ユリ…それぞれ遠距離立ち強キック、遠距離立ち弱キックを出すと前かわしを誘えるので、通常投げか連続技を決めよう

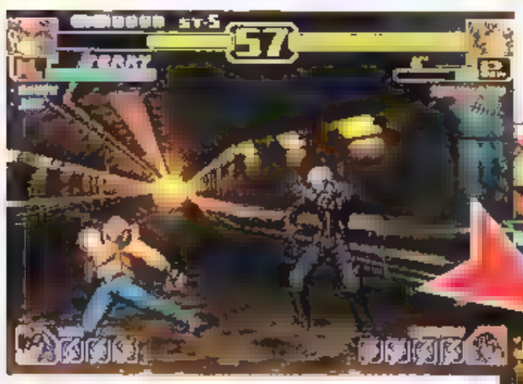
包…サイコホール系の技はガードし、跳びこみ攻撃は強ライジンクタックルで迎撃

チョイ…後ろジャンプ攻撃を出すと竜巻疾風斬を誘える。

アテナ…こちらが技を何も出さなくてもサイコボール後、サイキックテレポートを出すのでスキに連続技

香澄…跳びこみ攻撃を空振りすると当て身を誘える

他のキャラはしゃがみ弱キックで誘う。跳びこみ攻撃は強ライジングタックルで落と



小技で誘って

ライジングタックル。これが一番の基本パターンだ

技コマンド表

●[illegible]	
グラスピングアッパー	➡or⬅＋C
バスタースルー	➡or⬅＋D
●[illegible]	
ライジングアッパー	↘＋C
ハンマーパンチ	➡＋A
●[illegible]	
バーンナックル	↓↙⬅＋AorC
パワーウェイブ★	↓↘➡＋A
ラウンドウェイブ★	↓↘➡＋C
ライジングタックル★	↓ため↑＋AorC
クラックシュート	↓↙⬅＋BorD
パワーチャージ	⬅↙↓↘➡＋BorD
パワーダンク パワーチャージ中	➡↓↘＋BorD
パワードライブ★	➡↓↘＋AorC
パワーシュート★	➡↓↘＋BorD
●[illegible]	
パワーゲイザー	↓↙⬅↙➡＋AorC
ハイアングルゲイザー	↓↘➡↓↘➡＋BorD
○ストライカー動作	
ダンクゲイザー 突進後に「パワーゲイザー」で攻撃　途中ヒット時は「ダンクゲイザー」に変化	

対クリザリッド

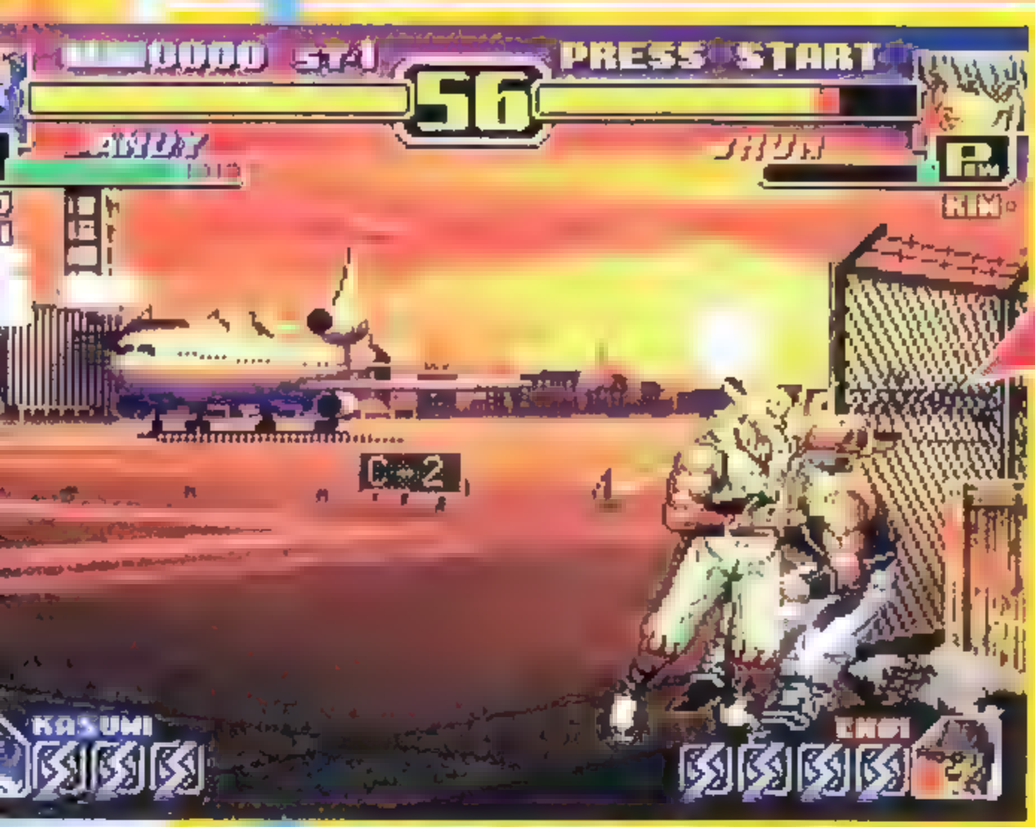
ジャンプ強パンチ決め　画面端にその後　垂直小とばし攻撃を連カウンターヒッ撃を決して強ライジングタックルで迎撃しよう。

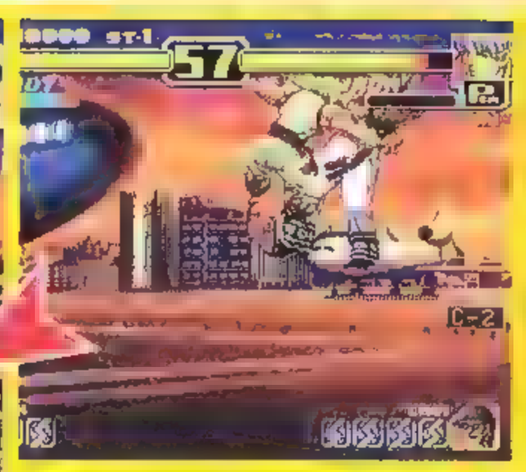
カットスピン（中段技）を出してきた場合　そのまま立ちガードするのが安全だ

画面端まやがみかわしを誘ハ　スキに連続を　リー　ルクトで反撃される場合があるので、一発ずつ丁寧に出すように。

跳びこみ攻撃をしてきた場合は、反応

跳びこみ攻撃はライジングタックルで確実に落とそう





対CPU戦攻略

アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士

撃壁背水掌を決めたあとは、ジャンプ攻撃（昇り）で追撃し

●海外版撃壁背水掌で集ちゴバターン

撃壁背水掌を決めたあとジャンプ攻撃（昇り）で追撃し、相手の着地に近距離立ち強パンを重ねて再び撃壁背水掌へつないでいくパターン　全キャラに有効なので、常に撃壁背水掌を狙っていきたい！

着地に近立ち強パンチを重ねると食らう。再び撃壁背水掌へ！

撃壁背水掌を決めて一気に勝負をつける!!

●待って反撃パターン

しゃがんでガードをかためて、スキの大きい技をガードしたあとに反撃していくもの。かわし移動をしてきた場合は投げで対処していこう

舞…黒燕の舞をガードしたあと、ダイレクトに撃壁背水掌を決めていこう

レオナ…グラントセイバー、ストライクアーチ、ジャンプ攻撃をガードしたあと、ダイレクトに撃壁背水掌。

チャン…遠距離立ち強パンチと弱鉄球粉砕撃を待つ　このあと高確率で、弱鉄球粉砕撃を出してくるので、かわし移動で回避したあとに連続技を決めていこう

●待って撃沈パターン

名の通り、特定の技を振って特定の行動を誘うパターン。1誘う技、2誘える行動、3対処法の順に紹介。

紅丸…1先端が当たるように遠距離立ち強パンチ。2かわし移動　3投げor連続技

真吾…1適当にしゃがみ弱パンチ。2真吾キック、琴月。3真吾キック→投げ。琴月→ダッシュから撃壁背水掌

テリー…1しゃがみ弱パンチ。2ジャンプ攻撃（昇り）、クラックシュート。3スキに連続技

リョウ…1画面端までさがってしゃがみ弱パンチ。2猛虎雷神剣　3ダイレクトに撃壁背水掌

ユリ…1ギリギリ届かないくらいの間合いで、遠距離立ち強キック。2雷煌拳。3かわし移動で回避して連続技

ラルフ…1しゃがみ弱パンチ。2急降下爆弾パンチ。3ダッシュから撃壁背水掌

クラーク…1しゃがみ弱パンチ　2マウントタックル　3連続技

ウィップ…1遠めでしゃがみ弱パンチ　2ストリングス・ショット、フック・ショット　3ストリングス・ショット→ジャンプから連続技、フックショット（裏まわりが多い）＊ガード後撃壁背水掌

鎮…1しゃがみ弱パンチ。2柳燐蓬莱　3連続技

キム…1しゃがみ弱キックを出してすぐにかわし移動。2必殺技の空振り。3背後から連続技。

チョイ…1垂直小ジャンプ強キック（昇り）。2空中ふっとばし攻撃（空振り）。3スキに連続技

ジョン…1画面端までさがってしゃがみ弱パンチ、2満月斬、3ダッシュから撃壁背水掌

香澄…1ジャンプ弱パンチ（昇り）。2滅身無投。3スキに撃壁背水掌

香緋…1しゃがみ弱パンチを出してすぐにかわし移動。2必殺技などの空振り。3スキに連続技。

●その他のパターン

マキシマ、キング…画面端で後ろジャンプふっとばし攻撃をくり返す。

ロバート、タクマ、包…幻影不知火をガードさせて、すぐに幻影不知火　下顎を出していくだけ。ただしロバートに対しては、かわし移動から強引に投げにいったあと、起き上がりに重ねていく感じ

対クリザリッド

ジャンプ攻撃（昇り）で連続技（撃壁背水掌）を決めて

画面端で待ち構えまで近寄ってしゃがみ弱パンチ。そして様子を見る。かわし移動を誘ってさたら、スキに近距離立ち弱パンチ。キャンセル撃壁背水掌を決めて、一気にカタをつけてしまおう。

このくらいの間合いで屈弱パンチを出して前かわしを誘いたい！

技コマンド表

岡臨・改	→or←＋C
抱え込み投げ	→or←＋D
●特殊技	
上顎	→＋B
上げ面	↘＋A
●必殺技	
斬影拳★（弱）	→↘AorC
疾風横拳★	↓↘→＋AorC
飛翔拳★	↓↙←＋A
激・飛翔拳★（×○/○/○）	↓↙←＋C
昇龍弾★（1）	→↓↘＋AorC
空破弾★（×/×/×）	←↙↓↘→＋BorD
幻影不知火 ジャンプ中	↓↘→＋BorD
幻影不知火・上顎 幻影不知火着地後	BorD
幻影不知火・下顎★ 幻影不知火着地後	AorC
撃壁背水掌★（×/×/×）	
投げ間合いで	←↙↓↘→＋AorC
●超必殺技	
斬影流星拳	↓↙←↙↓↘→＋AorC
超裂破弾	↓↙←↙↓↘→＋BorD
○ストライカー動作	
疾風斬影拳	画面端から「斬影拳」で一定距離を突進

ジョー・ヒガン

攻略／DSP－たろりん

対CPU戦攻略

前かわしを駆使してスムーズに反撃せよ！

ジョー…起き上がりにふっとばし攻撃を重ねるとよい

舞…➡＋Bは近距離立ち強パンチなどでつぶせる

レオナ…ジャンプ攻撃やグランドセイバーをガードして投げる

ウィップ…ストリンクス・ショットを出したら、跳びこみor前かわしから連続技

アテナ…サイコボールアタックはかわし攻撃で対処

●[illegible]パターン
[illegible]ャラ：真吾、テリー、クラーク、キム、チャン、ジョン、キング、香緋

牽制技を出しつつ、相手の技を待って反撃するパターン

しゃがみ弱キックで牽制するのは、真吾、テリー。真吾は琴月ガード後に連続技、跳びこみや真吾キックは投げる。テリーはクラックシュートやジャンプの着地に連続技。

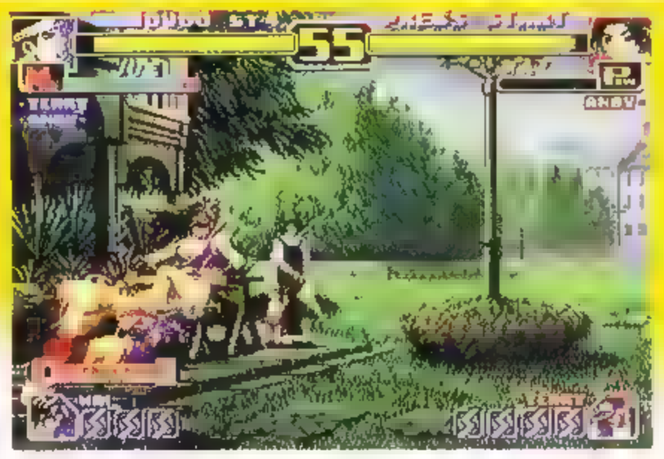
他のキャラはしゃがみ弱パンチで牽制。以下注意点。

クラーク…マウントタックルを誘って反撃。

●[illegible]パターン
[illegible]ャラ：[illegible]、テリー、クラーク、キム、チャン、ジョン、キング、香緋

ガードをかためて待つパターン。それぞれ、スキの大きな必殺技に反撃をしていく注意点があるキャラは以下の通り

K…歩いて投げにくることがある　近づかれたら前かわしで回避しよう



近ければ立ち強P（カウンターなので追い打ち可）。遠い時は弱Pで

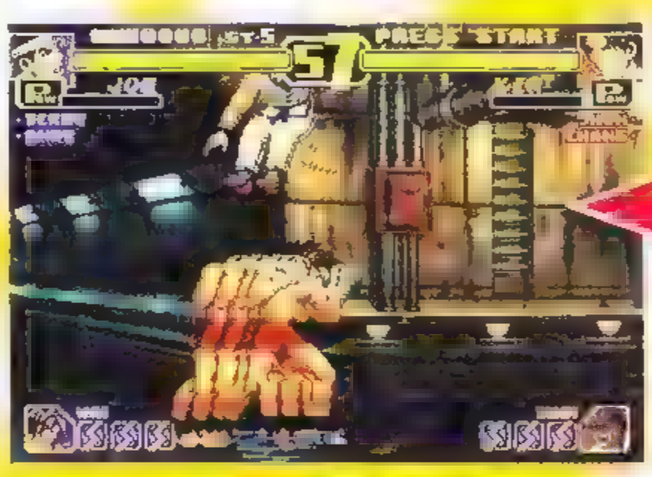
キム…しゃがみ弱パンチのあとすぐに前かわし、必殺技を空振りしていたら反撃。飛翔脚の空振りも、間合いが近ければ反撃可能だ。

チャン…遠距離立ち強パンチの空振りを待ち、前かわし、鉄球粉砕撃を空振りしていたら連続技を決める　しゃがみ弱パンチは、接近された時に追い払うのに使う

ジョン…跳びこまれたら空中ふっとばし攻撃で迎撃　満月斬は反撃可能

キング…近づかれたらしゃがみ弱パンチを当て、すぐに前かわし　必殺技を空振りしていたら反撃　通常技を空振りしていたら投げる（弱攻撃空振りの時はガード）

香緋…しゃがみ弱パンチで技を誘い、前かわしで避けて連続技



前かわしで回避して、スキに連続技を決めていこう

しゃがみ弱パンチに反応して飛翔脚か半月斬を出すことが多いので…

●[illegible]パターン
[illegible]リョウ、ロバート、ユリ、タクマ、包、チョイ、[illegible]

マキシマ…画面端で空中ふっとばし攻撃のくり返し

紅丸…遠距離立ち強パンチ。前かわししてきたら投げ

リョウ、タクマ、ユリ…遠距離立ち強キック。ユリは雷煌拳を誘えることがあるので、前かわし　連続技

ロバート…前かわしで接近してとりあえず投げる　起き上がりに遠距離立ち強キックを重ねると、ガード後に旋燕連舞脚を出すことが多いので、スクリューアッパーを当てるor2段目ガード後にタイガーキックで反撃。

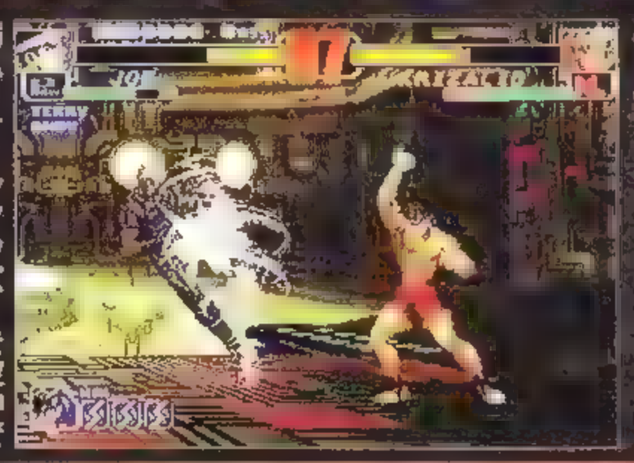
包…ジャンプ攻撃から連続技。しゃがみ弱パンチ→爆裂拳がよい

チョイ…垂直小ジャンプ強キックで空中ふっとばし攻撃の空振りを誘い、連続技

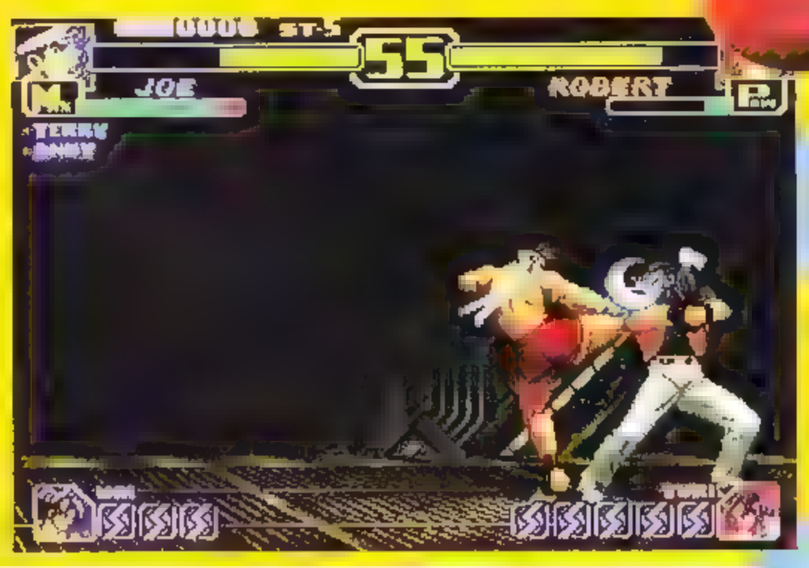
香澄…しゃがみ強キック　相打ちになることが多いが、ダメージ的には勝てる

対クリザリッド

[illegible]ジャンプ空中ふ[illegible]のくり返し。[illegible]で待つ。クリザ[illegible]中央付近まで近[illegible]しゃがみ弱パ[illegible]あと、立ちガー[illegible]る。もし前かわ[illegible]ができたら、ス[illegible]キに連続技を決める。このあ[illegible]りに弱ハリケー[illegible]を重ねると食らう[illegible]ことが多いので覚えておこう。空中で食らってくれればまたダウンを奪えるので、くり返すことができる。



弱ハリケーンアッパーを空中で食らってくれれば、またダウンを奪える



遠距離立ち強キックを重ねると、ガード後にネリ歩いてくるぞ

技コマンド表

●投げ技

ひざ地獄	➡or⬅＋C
レッグスルー	➡or⬅＋D

●特殊技

ローキック	➡＋B
スライディング	↘＋B

●必殺技

ハリケーンアッパー★強	⬅↙⬇↘➡＋AorC
スラッシュキック	⬅↙⬇↘➡＋BorD
タイガーキック★（[illegible]）	➡⬇↘＋BorD
黄金のカカト	⬇↙⬅＋BorD
爆裂拳	AorC連打
爆裂フィニッシュ★弱	
爆裂拳中	⬇↘➡＋AorC

●超必殺技

スクリューアッパー	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC
史上最強のローキック	⬇↘➡⬇↘➡＋BorD
爆裂ハリケーンタイガーカカト	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AorC

○ストライカー動作

オラオラ爆裂拳
画面端から一定距離内に出現
→「爆裂拳」で攻撃

不知火（しらぬい）舞

攻略／Kaz　78年式

弱攻撃で相手を誘って連続技を確実に決めるべし！

技コマンド表

●投げ技

不知火剛臨（しらぬうん）	➡or⬅＋C
風車崩し（ふうしゃくず）	➡or⬅＋D
夢桜（ゆめざくら）	ジャンプ中・投げ間合いで ⬆以外＋CorD

●特殊技

紅鶴の舞（こ）	⬊＋B
黒燕の舞（こくえんまい）	➡＋B
大輪風車落とし（たいりんふうしゃお）	ジャンプ中 ⬇＋A
浮羽（うきはね）	・ジャンプ中⬇＋B ・ムササビの舞(地上)中 ⬇＋BorD
山桜桃（ゆすらうめ）	・ジャンプ中 ⬇＋D ・ムササビの舞(地上)中 ⬇＋AorC

●必殺技

龍炎舞★（ゆえんぶ）	⬇⬋⬅＋AorC
小夜千鳥（さちよどり）	⬇⬋⬅＋BorD
花蝶扇★（かちょうせん）	⬇⬊➡＋AorC
必殺忍蜂（ひっさつしのびばち）	⬅⬋⬇⬊➡＋BorD
ムササビの舞（まい）（空中（ちゅう））	・ジャンプ中 ⬇⬋⬅＋AorC ・ムササビの舞（地上）中 ⬇⬋⬅＋AorC
ムササビの舞（まい）（地上（じょう））	⬇ため⬆＋AorC（押しっぱなし）
桃花鳥（とき）つぶて	ムササビの舞（地上）中・投げ間合いで ⬇⬋⬅＋BorD

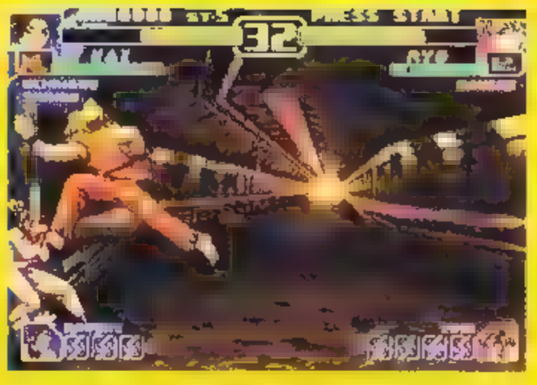
●超必殺技

超必殺忍蜂（ちょうしょ）	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡＋BorD
水鳥の舞（みずとり）	⬇⬊➡⬇⬊➡＋AorC
鳳凰の舞（ほうおう）	⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋AorC

◎ストライカー動作

桜吹雪
画面端で応援／相手との接触で「花嵐」に変化

対CPU戦攻略



ガードしたら反撃可能なのでダメージを確実に与えよう

●弱しのあなたを誘うお世パターン

画面端で弱攻撃を出し、相手を牽制して攻撃を誘い反撃するパターン

リョウ…画面端でしゃがみ弱キックを出して牽制すると、猛虎雷神刹を出してくるガードして反撃しよう

ラルフ…遠距離立ち弱パンチで牽制する。反応して急降下爆弾パンチを出してきたら、前かわしで回避して連続技を入れよう

アテナ…弱サイコボールを打ったあとテレポートしてくるので、そこを反撃しよう

●しっこく足払いパターン

ダウンした相手の起き上がりに合わせ、しゃがみ強キックで足払いしていくパターン

マキシマ…相手がダウンしたあとに足払いを重ねると、前かわしで回避してくる。投げなどで対応しよう。

キング…足払いをガードされた時は、少し前に歩いてから前かわしをしよう。すると前かわしの最中にミラージュキックやサプライズローズを出してくる時があるので、スキに連続技を決めていこう

●遠距離立ち強キックパターン

遠距離立ち強キックを、先端を当てるように出していく　以下キャラ別を参照

紅丸…前かわしで回避してくるので、投げでダメージを与えていこう

クラーク、ウィップ、チョイ…遠距離立ち強キックは、後ろにさかりながら出すとヒットしやすい。画面端までいったら、再び距離を保ってく

●エンドレスムササビの舞パターン

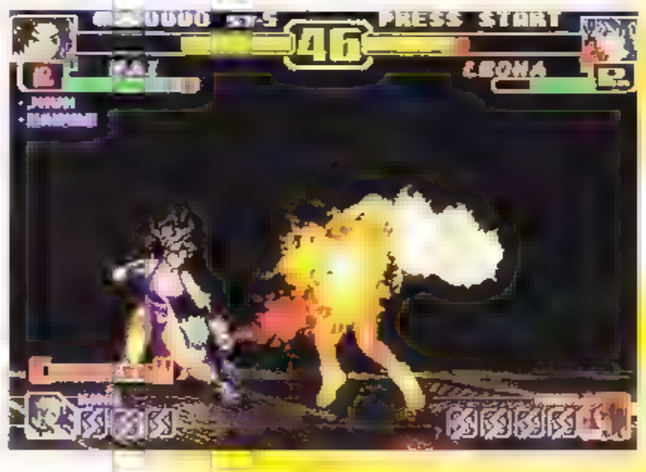
ある程度まで相手に近づき、後ろ大ジャンプしながら強ムササビの舞をひたすら出していこう。対応キャラ全員このパターンで倒せる。

●そんなに調子で動かれたいの？パターン

遠距離立ち弱パンチをひたすら出していくだけ。

●龍炎舞で一生燃えてなさいパターン

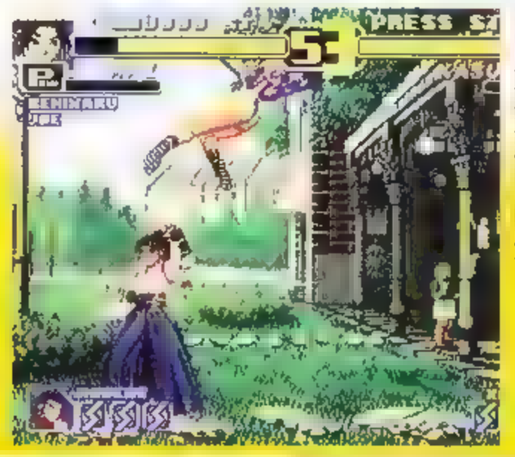
龍炎舞をひたすら出していくパターン。龍炎舞は先端を当てるように注意しよう



ゴリゴリ龍炎舞を出すだけでいいのだよ

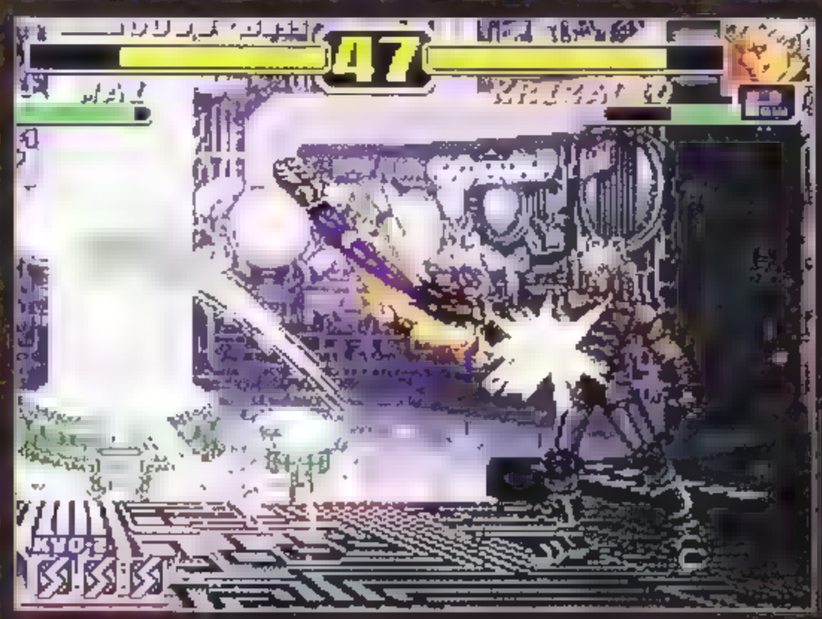
●その他のパターン

ジャンプ攻撃を空振りすると、香澄の当て身投げが空振りする。着地後連続技を決めていこう



当て身投げを誘うなら空中ふっとばし攻撃が吉ですな

対クリザリッド



マジでいちいち食らってくれます。一生食らってなさい♡

[illegible]たすら空中ふっ[illegible]かます。[illegible]効な技はムササ[illegible]ふっとばしをガ[illegible]キ[illegible]ムキ[illegible]出[illegible]ド[illegible]ろ[illegible]レ[illegible]イジを誘えるの[illegible]で、ここでも強[illegible]ムササビの舞を[illegible]出そう。クリザ[illegible]ンしたら、近づい[illegible]て起き上がりに[illegible]また後ろ大ジャ[illegible]ンプして強ムサ[illegible]サビの舞をくり返す。クリザリッドはなぜか食らい続けるので、これだけで倒せる。

リョウ・サカザキ

攻略／ヒデ本条

しゃがみガードから虎咆へ いわゆる「待って反撃」キャラだ

アンティ…疾風横拳カード後、弱飛燕疾風脚で反撃可能。

ジョー…スラッシュキック、黄金のカカトガード後に連続技。起き上がりにふっとばし攻撃を重ねるとヒット率高し。

舞…黒燕の舞を気合いでガードしたあとに連続技。

レオナ…グランドセイバーをガード後に連続技を決める。

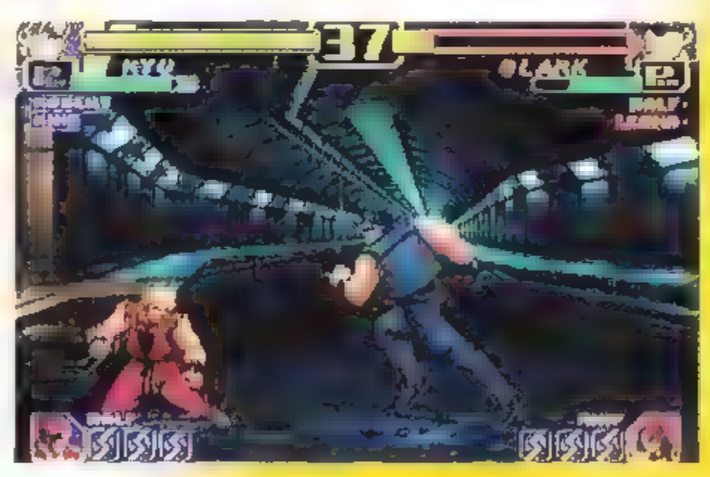
アテナ…テレポートしてきたら連続技を決める。

拳崇…箭疾歩、龍連牙・地龍をガード後に連続技

チャン…遠距離強パンチor鉄球粉砕撃のあと連続して鉄球粉砕撃を出してくることが多い。かわし動作から連続技

キング…サプライズローズ、トルネードキック'95をガード後に連続技

マリー…スピンフォール、ストレートスライサーをガード後に連続技を狙おう。



間合いをとって弱技で牽制。スキの大きな技を誘え!!

反撃していくというもの。弱攻撃は相手との間合いをある程度保って出していこう。かわし動作は投げで対処

リョウ…画面端までさがり、①で猛虎 雷神刹を誘いガード後に連続技を決める。

ユリ…②で空牙を誘い、スキに連続技

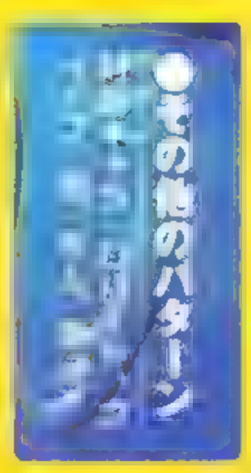
ラルフ…画面端までさがり、①で急降下爆弾パンチを誘いガード後に強虎煌拳。

クラーク…1でマウントタックルを誘いガード後連続技。

鎮…立ち弱パンチで柳燐蓬莱、酔管巻翁を誘う。柳燐蓬莱はガード後に連続技。酔管巻翁は投げで対処すべし。

ジョン…画面端までさがり①で跳びこみを誘う。しゃがみ強パンチで迎撃

香緋…①のあと、かわし動作からの投げ



ロバート…強引にかわし動作からC投げ。起き上がりに近距離立ち強キックを重ねると、ガード後に旋燕連舞脚を出してくるので3段目or4段目に強虎咆を合わせる。

ウイップ、包…跳びこみからの連続技を決めるだけ。

キム…弱猛虎 雷神刹を中間距離から出していく。ガードされた場合、しゃがみ強キックを出すと食らってくれる。ダウンを奪ったら、起き上がりに弱猛虎 雷神刹を重ねて同じことのくり返し

チョイ…後ろ中ジャンプ強キックで空中ふっとばし攻撃、竜巻疾風斬を誘う。着地のスキと技のスキに連続技

対CPU戦攻略

チー→強虎煌拳（以下：連続技）で追い払おう かわし動作は素早く反応して投げで対処

K'…ミニッツスパイクはガード後、フラノクアウトは反応して連続技。

紅丸…近づいてくるのを待つ。しゃがみ強パンチはギリギリまで引きつけよう

真吾…真吾キック、琴月未完成をガード後に連続技。

テリー…クラックシュート、ラウンドウェイブ、パワーゲイザーをガード後に連続技。

開幕と同時に画面端までさがり、しゃがみガードを固めつつ、相手がスキの大きな技を出してくるのを待って反撃していくというもの。相手がダッシュまたは歩いて近づいてきた場合、しゃがみ強パン

相手がしゃがみ強パンチの間合いに入るまで待ち・・・

間合いに入ったらしゃがパン虎煌拳!! ほぼ確実に食らってくれます

しゃがみ弱キック（以下：①）、しゃがみ弱パンチ（以下：②）で特定の行動を誘い

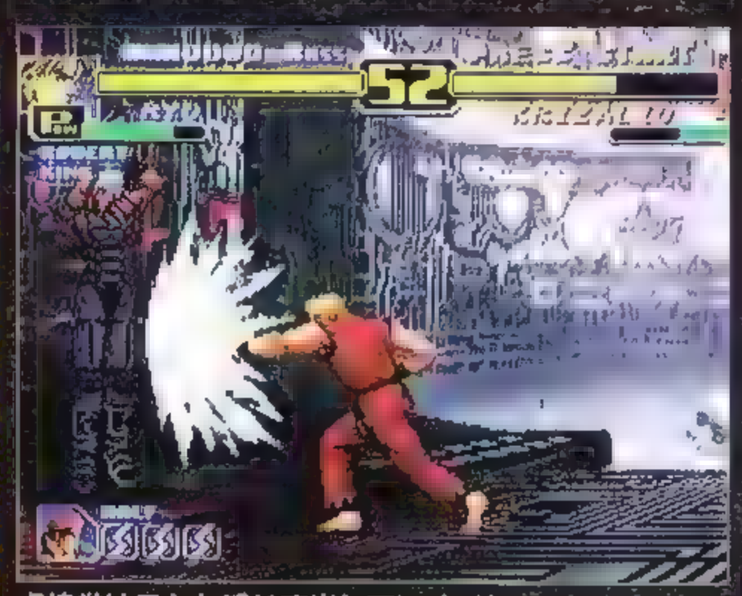
技コマンド表

●投げ技	
谷落とし	→or←＋C
巴投げ	→or←＋D
●特殊技	
氷柱割り	→＋A
上段受け	→＋B
下段受け★（※1）	↘＋B
●必殺技	
虎煌拳★	↓↘→＋AorC
虎咆★	→↓↘＋AorC
飛燕疾風脚	→↘↓↙←＋BorD
暫烈拳	→←→＋AorC
猛虎 雷神刹	↓↘→＋BorD
虎咆疾風拳★	↓↙←＋AorC
●超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorC
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AorC
天地覇煌拳	↓↘→↓↘→＋AorC
○ストライカー動作	
空中虎煌拳	■面端上空から「空中虎煌拳」で攻撃

対クリザリッド

はじめからの連びこみからの連ウンドはガードを固めて様子を見よう。

遠に画ンチを誘いこりに相手拍おいて強虎煌拳の先端を当てるように出していくと動こうとして勝手に当たってくれるぞ。テュホン、レイジ連射モ



虎煌拳はこんな感じで出していくべし

★相手の技を受けた時のみキャンセル可

ロバート・ガルシア

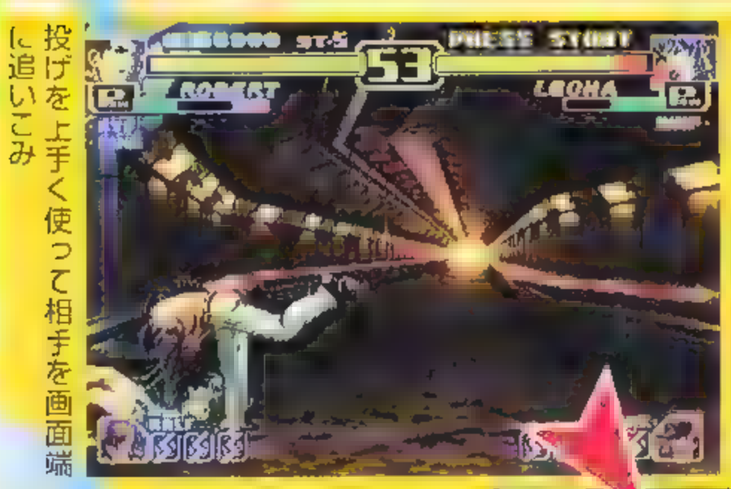
攻略／ヒデ本条

画面端付近で攻撃連撃!! 絶対にスキを見逃すな!!

対CPU戦攻略

まず相手のダウンを奪い、相手の起き上がりに打点低めでジャンプ強パンチを重ねる。そのまま連続技になるタイミングで近距離立ち弱キックを出すと、CPUはガードしないので、キャンセルして強旋燕連舞脚を出しておけば連続ヒットさせることができる。画面端付近では連舞脚後の追い打ちを大ジャンプ強パンチにし、着地地点にしゃがみ弱パンチキャンセル強旋燕連舞脚を重ねれば確実にヒットさせることができる。

起き上がりにジャンプ強パンチを重ねて…



投げを上手く使って相手を画面端に追いこみ

早く近距離立ち弱キック!! ここから連舞脚につなぐ。ちょっと難しいけどね

●起き攻め崩壊パターン

画面端まで後退し、適度にしゃがみ弱キックor弱パンチで牽制。しゃがみガードを固めつつ、スキの大きな技や特定の行動を待つというもの。反撃にはしゃがみ弱キックからの連続技と、D投げを使っていく。かわし動作は投げで対処　ダウンを奪ったら循環パターンに持ちこみたい

ジョー…スラッシュキックガード後にふっとばし攻撃。起き上がりにふっとばし攻撃を重ねるとヒット率高し。

リョウ…猛虎　雷神刹を強龍斬翔で迎撃。

レオナ…グランドセイバーガード後にD投げ

拳崇…箭疾歩、龍連牙・地龍ガード後D投げ

ジョン…跳びこみをしゃがみ強パンチで迎撃していこう。

●誘って!!待って!!と女いやーパターン

対応チャラ…K、テリー、ジョー、リョウ、レオナ、アルフレッド、アテナ、ジョン、マリー

●立ち強キックで本気出し～や!!パターン

遠距離立ち強キックを、先端を当てるように出していくパターン。

紅丸…遠距離立ち強キックをガードさせた場合、しゃがみ弱キック、しゃがみ強キックと連発して出してくることが多い。跳びこんで連続技を決めよう。

●その他のパターン

ロバート、ウィップ、包、キム、チャン

マキシマ…画面端でタイミングよく大ジャンプ強キック

アンディ…近づいてきたら先端を当てるようにふっとばし攻撃を出そう　ダウンを奪ったら、起き上がりに一拍置いてふっとばし攻撃を重ねるとヒット率が高い

ロバート…強引にかわし動作からD投げ　ダウンを奪ったら起き上がりに遠距離立ち強キックを重ねると、ガード後に旋燕連舞脚を出してくるので弱龍斬翔で迎撃。

ウィップ…跳びこみからの連続技、

鎮、チャン…しゃがみ弱パンチで柳燐蓬莱、酔管巻翁などを誘い反撃していこう。チャンは遠距離立ち強パンチ、鉄球粉砕撃のあと、連続して鉄球粉砕撃を出してくるが多い。かわし動作から連続技

包、キング…しゃがみ強キックの先端を当てるように出していく　ダウンを奪ったら包はしゃがみ強キック、キングはふっとばし攻撃を起き上がりに一拍置いて重ねるべし。

キム…間合いをとってしゃがみ弱キックで牽制すると、跳びこんでくることが多い。早出し弱龍斬翔で迎撃。

チョイ…後ろ小ジャンプ弱パンチで、空中ふっとばし攻撃と竜巻疾風斬を誘える。着地のスキに反撃。

香澄…遠距離から弱龍撃拳連射。それだけ。

香緋…しゃがみ弱パンチを空振りしたあと、かわし移動から投げを狙おう。

技コマンド表

●[illegible]	
龍跳脚	➡or⬅＋C
首切り投げ	➡or⬅＋D
●[illegible]	
飛燕龍神脚 シャンプ中	↘＋BorD
匂龍降脚蹴り	➡or⬅＋A
龍翻蹴	➡or⬅＋B
二段足刀蹴り	↘＋B
●[illegible]	
龍撃拳	⬅ため➡＋AorC
飛燕旋[illegible]脚	⬅ため➡＋BorD
旋燕連舞脚	★[illegible] ⬇ため⬆＋AorC
龍斬翔	⬇ため⬆＋BorD
●[illegible]	
覇王翔吼拳	➡⬅↙⬇↘➡＋AorC
龍虎乱舞	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AorC
無影旋風十段脚	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋BorD
●ストライカー動作	
龍連猛襲	画面端から突進して「龍虎乱舞」で攻撃

対クリザリッド

画面端で跳びこみ連続技を狙っていこう。画面端でパンチで動作を待って画面端で循環パンチで持ちこんでいく。テンポンレイジ連射モードは画面端で固めてジッと待つ。カットスピンを近距離でガードした場合は反撃することが可能。

弱パンチでかわし動作を誘う。数少ないチャンスを見逃すな

ユリ・サカザキ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

磨き抜いた技で突き進め！ これで君も極限流免許皆伝！

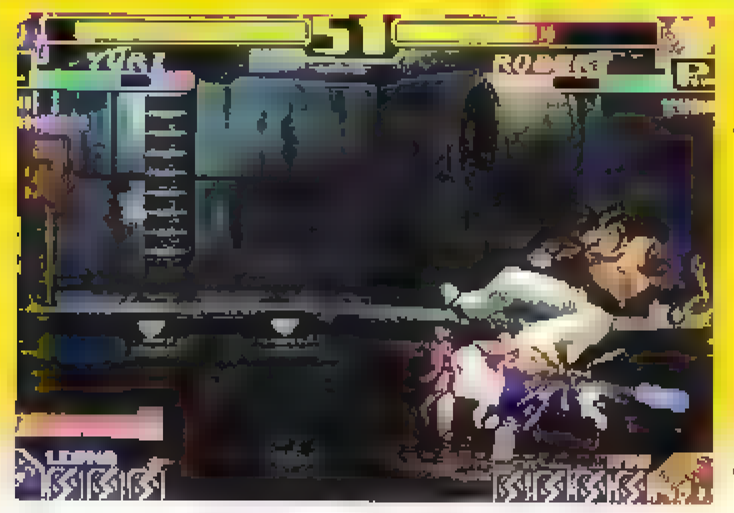
対CPU戦攻略

●しゃがみ強キックパターン

[illegible]包、チョイ、キング、[illegible]

しゃがみ強キックを当てていくパターン ダウンを奪ったあとは、再びしゃがみ強キックを重ねるだけ。CPUの起き上がる寸前に重ねていくのだが、キャラによってタイミングが違うことも。はじめは先端目安で当てていこう。

真吾、テリー、ロバート、



長ぁ～いアンヨで刈りまくれい！ ロバートさんは燕翼も苦手ッチ

チョイ…起き上がりには密着ではないが、なるべく近くでしゃかみ強キックを出していく ロバートと紅丸は起き上がりに燕翼がヒットしやすいので、燕翼～しゃがみ強キックと狙っていくのも効果的

アンディ、ジョー…ダウンを奪ったら、起き上がりにふっとばし攻撃を少し遅めに重ねる。かわし移動ならば通常投げ、ガードされてもタイガーキックなどの必殺技を出してくるので、連続技orしゃがみ強キックで反撃。アンディを画面端に追いつめたら、ふっとばし攻撃→ユリちょうナックル（ふっとばし攻撃ヒット時はため）を狙う。起き上がりにユリちょうナックルの待機攻撃がゴリゴリ当たるぞ。

舞、鎮、包、キング…ダウンを奪ったら、起き上がりにしゃがみ強キック（なるべく先端がよい）→キャンセル強虎煌拳を重ねていく。しゃがみ強キックをガードされても、器用に虎煌拳を食らってくれるぞ♡ 鎮は、しゃがみ強キックor虎煌拳をガードしたあとに高確率で柳燐蓬莱を出してくる。ガード後一歩踏みこみ、しゃがみ強パンチ→キャンセル強空牙を

キンクを画面端でダウンさせた場合は、起き上がりに強ユリちょう回し蹴りを連発していこう。メリメリ決まるはずだ

香緋…しゃがみ強キックに弱ユリちょうナックル（ためなし）をキャンセルしていく

●ジャンプ攻撃から[illegible]パターン

前作同様、CPUはジャンプ攻撃をガード後、立ち状態の下段技をしゃがみガードしないので、連続技を決めることが可能。ユリならば、近距離立ち弱キック→キャンセル強空牙ってな連続技をジャンプ攻撃（弱キック、強パンチ、空中ふっとばし攻撃などをガードさせて）から狙おう

J攻撃をガードしてもこの技は食らうッチ 連続技をいただきます

●その他のパターン

K'、[illegible]、ウィップ、アテナ、チャン、ジョン

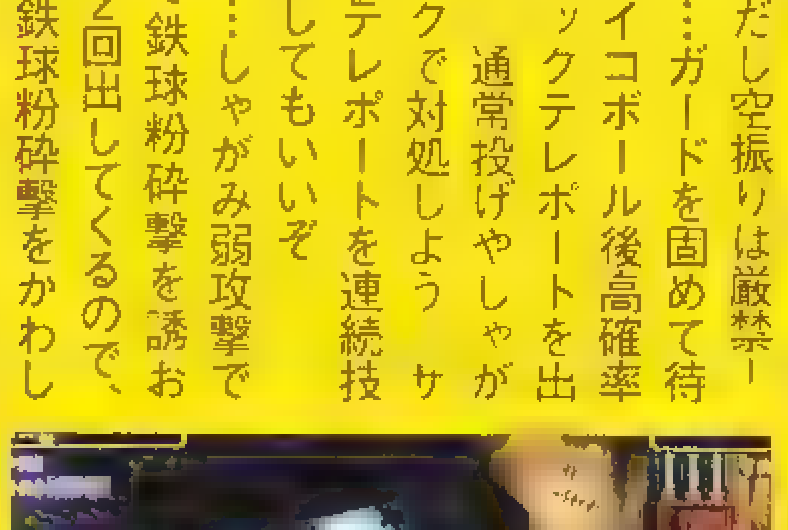
K'、ウィップ、キム、ジョン…開始直後の間合いくらいから空中ふっとばし攻撃（中ジャンプ）を出していく K'に空中ふっとばし攻撃をガードされた時は、着地後一拍置いて百烈びんた（画面端以外では強）を出していこう しゃがんだキムに空中ふっとばし攻撃が空振りした時、大抵飛燕斬を出してくるのでガード後に連続技で反撃。ジョンに空中ふっとばし攻撃をガードされ続けて画面端にいってしまった場合、前述の全キャラ共通パターンに移行しよう

リョウ…遠距離立ち強キックを先端部が当たるように出していく。虎煌拳を撃ってくるが、問題なく潰すことができる ただし空振りは厳禁！

アテナ…ガードを固めて待つと、サイコボール後高確率でサイキックテレポートを出してくる 通常投げやしゃがみ強キックで対処しよう サイキックテレポートを連続技で直接返してもいいぞ

チャン…しゃがみ弱攻撃で牽制して鉄球粉砕撃を誘おう 必ず2回出してくるので、1回目の鉄球粉砕撃をかわし移動で回避し連続技を決める。

また、画面端と端のように間合いがひらいてるならば、覇王翔吼拳を連発するだけでも勝ててしまうぞ 覇王翔吼拳のモーションに入ったらすぐに発射するのがポイントだ！



足の裏舐めれ 。遠立強Pでも可。ヒットorガード後の虎煌拳には前かわし連続技だ

対クリザリッド

[illegible]は空中ふっとばし[illegible]時は追撃が決ま[illegible]しゃがみ強キッ[illegible]余裕ッチ。ただ[illegible]りにはしゃがみ[illegible]リザリッドに当[illegible]に出していくの[illegible]かわし攻撃誘うポイント。[illegible]デスペレイ[illegible]トはガード後にしゃがみ強キックで反撃。ダウンを奪ったらクリザリッドの起き上がりに虎煌拳強を重ねていってもいい。ジャンプや何かしらの技を出して勝手に食らってくれるぞ。

一度ダウンを奪ってしまえば、パーフェクトも夢じゃないッチよ

技コマンド表

●投げ技

鬼はりて ➡or⬅＋C

さいれんと投げ ➡or⬅＋D

燕落とし
ジャンプ中・投げ間合いで ⬆以外＋CorD

●特殊技

燕翼 ➡＋A

旋回脚★（×/×/ ）➡＋B・B

●必殺技

虎煌拳 ⬇↘➡＋AorC

覇王翔吼拳 ⬇↘➡＋AorC（押しっぱなし）

雷煌拳 ⬇↘➡＋BorD

飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）
⬇↙⬅＋AorC（押しっぱなしで攻撃力アップ）

飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）
⬇↙⬅＋BorD

空牙（ユリちょうアッパー）★（弱）
➡⬇↘＋AorC

裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）
強空牙中 ➡⬇↘＋AorC

百烈びんた
➡↘⬇↙⬅➡＋BorD

●超必殺技

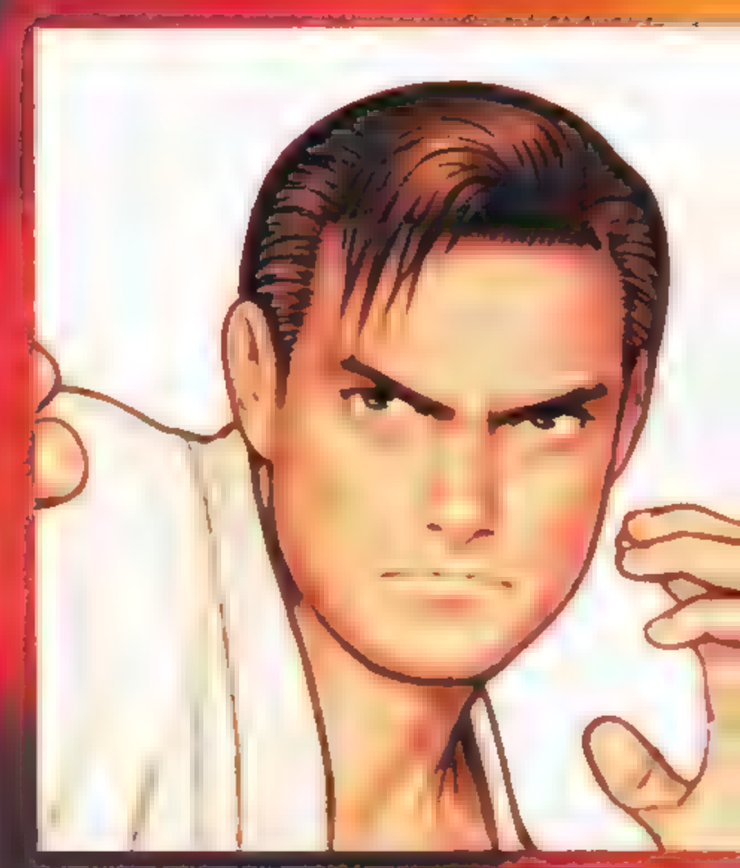
飛燕鳳凰脚
⬇↘➡↘⬇↙⬅＋BorD

芯！ちょうアッパー
⬇↘➡⬇↘➡＋AorC

飛燕烈孔
⬇↘➡⬇↘➡＋BorD

◎ストライカー動作

飛援烈孔
画面端で応援／相手との接触で「飛燕烈孔」に変化



タクマ・サカザキ

攻略／VSB

当たらぬなら、当たるまで待とう疾風脚！

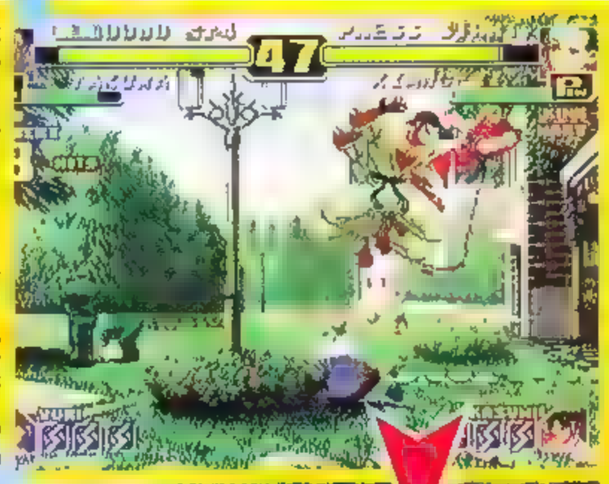
対CPU戦攻略

●[illegible]

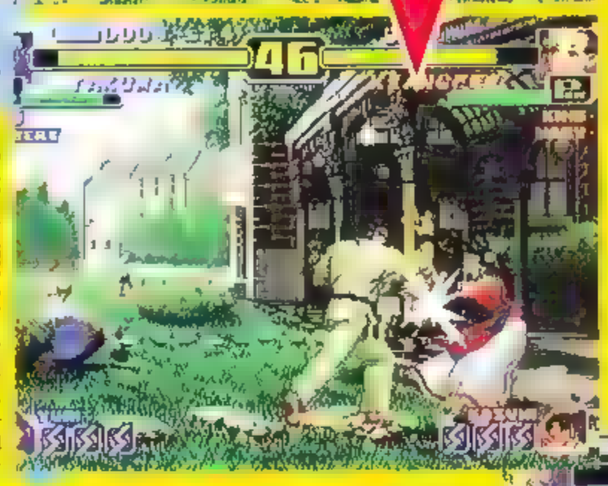
まず飛燕疾風脚をヒットさせ、大ジャンプ弱攻撃（画面端なら強）を当てたあと、着地にしゃがみ強パンチ（重ね）キャンセル飛燕疾風脚を当てていくという連係。ちゃんと重ねれば、相手はほぼ間違いなく食らってくれる。

問題は飛燕疾風脚をいかに当てるかというところだが、ガードされてもCPUはほとんど何もしてこない。適当に出してもOK！ その場合、遠めから出すようにしようちなみに直接飛燕疾風脚を狙えないキャラについては、以下のパターンを参照して欲しい。

他に、画面の端と端まで離れて強虎煌拳を最速で出し続け、ひたすら相手にガードを続けさせるというものもある。体力勝ちしている時などに狙っていこう（今回は時間の都合上、多少!? アバウトになってしまった…スマン＝）

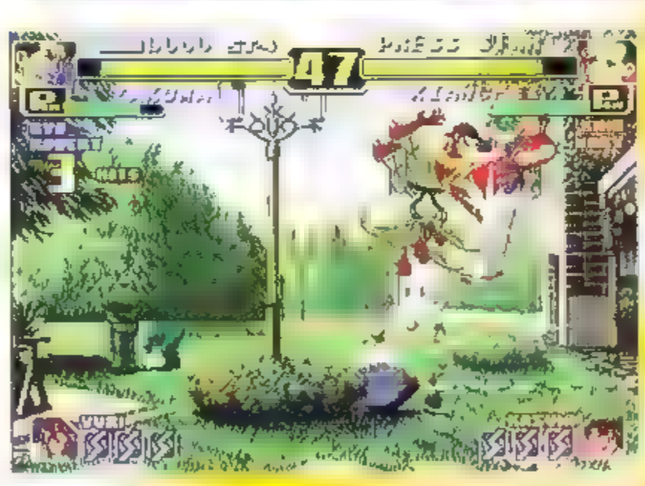


飛燕疾風脚ヒット後、小技で追い打ちして



着地にしゃがみ強パンチを重ね、再び飛燕。

オラオラオラオラ！ 何かしてみろや！



こうなってしまえばあとは…ふふふふ。

●待ちパターン

K、テリー、マリー…画面端でしゃがんで待つ（テリは画面端でなくてもOK）スキのある技をガードしたら飛燕疾風脚パターンへ。Kのニーアサルトは立ちカード後に反撃を。フラックアウトも要反応ね！

アテナ…距離をおいてテレポートを待つ。テレポートかきたら飛燕疾風脚パターンへ

●お願いパターン

リョウ…画面端でしゃがみ弱キックなどを出す。強の猛虎。雷神刹を誘い、ガード後に反撃

ラルフ、クラーク、鎮…画面端でなくてもリョウと同様に誘うことができる

チャン…高確率で鉄球粉砕撃を2回連続で出してくるので、2回目の鉄球を前かわしで避けて反撃

チョイ…小ジャンプ強攻撃などを遠めで出してると、昇りふっとばし攻撃を誘える着地に連続技を入れよう

香緋…少し離れた間合いでしゃがみ弱攻撃を出し、直後に前かわしを出せば通常技の[illegible]のスキに投げることができる

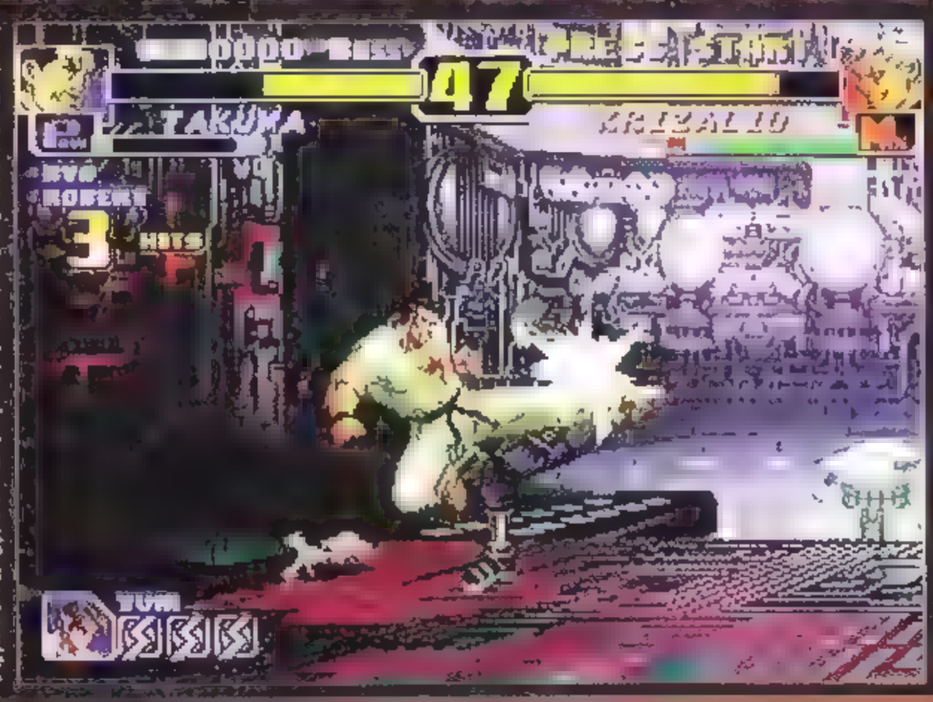
香澄…少し離れた間合いでしゃがみ弱攻撃を振ると重ね当てを出してくるので、届かない間合いで誘って飛燕疾風脚パターンへ

技コマンド表

●投げ技	
大外刈り	→or←＋C
一本背負い	→or←＋D
●特殊技	
鬼車★	→＋A
飛車落とし	←＋A
瓦割り	→＋B
桂馬打ち	↘＋B
●必殺技	
虎煌拳★	↓↘→＋AorC
飛燕疾風脚	↙ため→＋BorD
翔乱脚	→↘↓↙←＋BorD
猛虎 無頼岩★	↓↙←＋AorC
暫烈拳	→←→＋AorC
三戦の型	↓↓＋AorC（押しっぱなしで パワーゲーシアップ）
●超必殺技	
覇王至高拳	→←↙↓↘→＋AorC
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AorC
真・鬼神撃	投げ間合いで↓↘→↓↘→＋AorC
○ストライカー動作	
超 必殺・天狗至高拳	画面端から「覇王翔吼拳」で攻撃

対クリザリッド

[illegible]に問題はなく、連続技を狙うだ[illegible]たまに蹴りで落[illegible]めげずに跳びこ[illegible]つけるのは飛び[illegible]ンへ。途中、テュホン・レイジを連発してくることが多々あるが、ガードして耐えること。跳び越えようなどとは考えない方がいいだろう。



相手を待ち、近寄ってきたらしゃがみ弱技を振って前かわしを誘う。そのスキにしゃがみ強パンチ→飛燕疾風脚パターン

前かわしにちゃんとこれを入れることができれば勝ちだ！

レオナ

攻略／L.L. terra

対CPU戦攻略

●イヤリングで任務イヤパターン

対応キャラ：K'、ルイン、マ、紅丸、真吾、タクマ、ロバート、ルフ、チョイ、香澄、香緋

基本的に、画面端～画面端の距離でイヤリング爆弾1を投げるパターン　キャラによって多少異なるので、下を参考にしてくたさい

K'…ミニッツスパイクやブラックアウトを出してきたら、D投げを決めてから再びイヤリングを投げよう。

マキシマ、タクマ、ウィップ、鎮、香澄、香緋…画面端まで下がりイヤリンク爆弾1を投げていると勝手に食らってくれる。以後くり返すだけ

紅丸…遠距離立ち弱キノクで前転を誘い、D投げを決めたあとイヤリンクを投げる

真吾、レオナ、チョイ…イヤリングをジャンプ攻撃で回避してきた時は、しゃがみ強キックで落とそう

ラルフ…イヤリンクに対して急降下爆弾パンチで応戦してくるが、距離を取っていれば当たらないので、ダッシュしてスキにしゃがみ強キック。

クラーク…イヤリングをジャンプor前かわしで回避してくるが、その後高確率でマウントタックルを出してくるので、スキに連続技を決める。

タクマに対してはイヤリング爆弾を強性質にするといい

●たたき大王パターン

拳崇、包、

キム…画面端までさかり、小技で半月斬を誘う　カード後にしゃがみ強キックを当て、その後イヤリンクを投げる

チャン…鉄球粉砕撃を前かわしで回避し、D投げを決めたあとにイヤリンク

しゃがみ強キックを延々と当て続けるパターン　ジャンプ攻撃もしゃがみ強キックで落とすのた

アンディ…中ジャンプ強キック空振りで相手を跳び越し

反撃を受けてもしつこくしゃかみ強キックを出そう

●その他のパターン

リョウ、ユリ、アテナ、ジョン

キム…画面端までさかり、小技で半月斬を誘う　カード後にしゃがみ強キックを当て、その後イヤリンクを投げる

チャン…鉄球粉砕撃を前かわしで回避し、D投げを決めたあとにイヤリンク

たあと、しゃがみ強キック。

ジョー、拳崇、キング、マリー…しゃがみ強キックの先端を当てるように出していく

ロバート…先端が当たる距離よりちょっと近いくらいの間合いで出していく。

包…サイコボール系の必殺技はガードし、ジャンプ攻撃or通常技に対してしゃがみ強キックを当てよう

しゃがみ強パンチで落とせる。早めに出そう

ジョンは小技でシャンプを誘い

対CPU戦でもイヤリング一生、投げ続けよう

テリー、リョウ、ジョン…画面端で小技を出して誘うテリーはジャンプ攻撃とクラックシュートをムーンスラッシャーで落とす。リョウは強雷神刹を出すので、スキに連続技を入れよう。ジョンは跳びこんできたらしゃがみ強パンチ、満月斬を出したらガードしてしゃがみ強キックだ。

舞…ジャンンプふっとばし攻撃を当て続ける。

ユリ…近距離でハートアタックを空振りすると、前かわしを誘えるのでスキに連続技か通常投げを決めよう。

アテナ…サイコボールのあとサイキックテレポートを出してくるので、スキに連続技

対クリザリッド

まずグランドセイバーを出す。画面端まで下がりイヤリンク爆弾1を投げていると勝手に食らってくれる。以後くり返すだけ

紅丸…遠距離立ち弱キノクで前転を誘い、D投げを決めたあとイヤリンクを投げる

真吾、レオナ、チョイ…イヤリングをジャンプ攻撃で回避してきた時は、しゃがみ強キックで落とそう

ラルフ…イヤリンクに対して急降下爆弾パンチで応戦してくるが、距離を取っていれば当たらないので、ダッシュしてスキにしゃがみ強キック。

クラーク…イヤリングをジャンプor前かわしで回避してくるが、その後高確率でマウントタックルを出してくるので、スキに連続技を決める。

キム…画面端までさかり、小技で半月斬を誘う　カード後にしゃがみ強キックを当て、その後イヤリンクを投げる

チャン…鉄球粉砕撃を前かわしで回避し、D投げを決めたあとにイヤリンク

しゃがみ強キックを延々と当て続けるパターン　ジャンプ攻撃もしゃがみ強キックで落とすのた

アンディ…中ジャンプ強キック空振りで相手を跳び越し

反撃を受けてもしつこくしゃかみ強キックを出そう

●その他のパターン

リョウ、ユリ、アテナ、ジョン

キム…画面端までさかり、小技で半月斬を誘う　カード後にしゃがみ強キックを当て、その後イヤリンクを投げる

チャン…鉄球粉砕撃を前かわしで回避し、D投げを決めたあとにイヤリンク

たあと、しゃがみ強キック。

ジョー、拳崇、キング、マリー…しゃがみ強キックの先端を当てるように出していく

ロバート…先端が当たる距離よりちょっと近いくらいの間合いで出していく。

包…サイコボール系の必殺技はガードし、ジャンプ攻撃or通常技に対してしゃがみ強キックを当てよう

しゃがみ強パンチで落とせる。早めに出そう

ジョンは小技でシャンプを誘い

技コマンド表

●技コマンド

レオナクラッシュ　➡or⬅＋C

オーデルバックラー　➡or⬅＋D

ハイデルンインフェルノ
ジャンプ中・投げ間合いで
⬆以外＋CorD

●特殊技

ストライクアーチ　➡or⬅＋B

●必殺技

ムーンスラッシャー★
⬇ため⬆＋AorC

ボルテックランチャー
⬅ため➡＋AorC

グランドセイバー★（弱）
⬅ため➡＋BorD

グライディングバスター★
強グランドセイバー後　➡＋D

Xキャリバー★
ジャンプ中　⬇↙⬅＋AorC

イヤリング爆弾・1
⬇↙⬅＋BorD

イヤリング爆弾・2（ハートアタック）
⬅⬇↙＋BorD（一定時間内に再入力で爆発）

●超必殺技

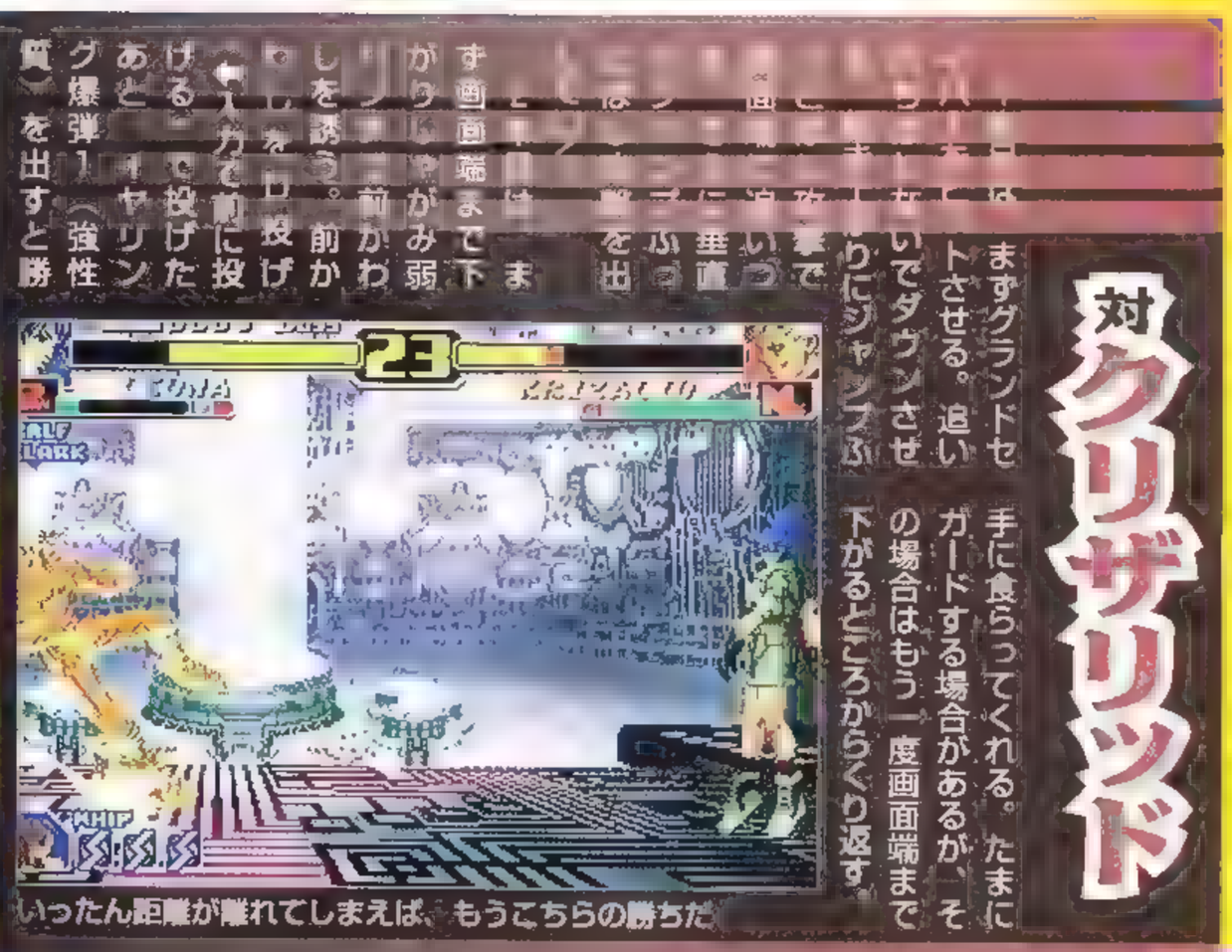
Vスラッシャー
ジャンプ中　⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AorC

リボルスパーク
⬇↙⬅↙⬇↘➡＋BorD

グレイトフルデッド
⬇↘➡⬇↘➡＋AorC

●ストライカー動作

キラータッチ
画面端から突進→相手に爆弾をセット



いったん距離が離れてしまえば、もうこちらの勝ちだ

ラルフ

攻略／さる様

CPU戦はしゃがみ強パンチとジャンプふっとばしで決まり！

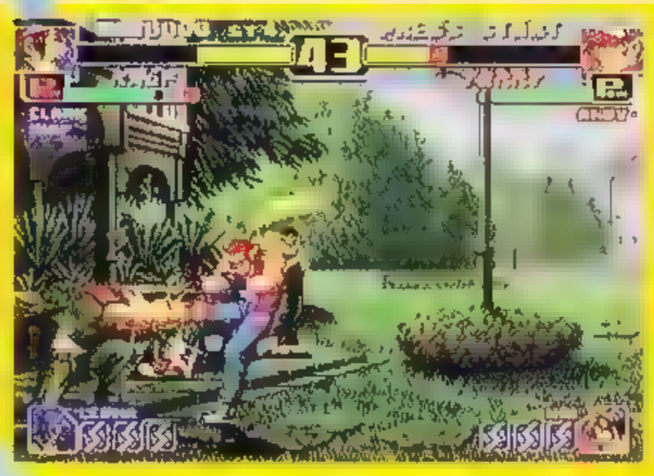
対CPU戦攻略

●ハンター大蛇
リ、レオナ、ラルフ、

しゃがみカートをしながら相手が近づいてくるのを待ち、しゃがみ強パンチの先端を当てるだけ　もう前かわしで避けられたとしても、もう1度しゃがみ強パンチを出しておけば反撃できる

●ルガール
ルガール

たたひたすら小or中シャンプふっとばし攻撃を早出しして連発しているだけ　たまに前かわしして回避されることもあるが、再び跳ひこめはとりあえず安全だし、投げで反撃することもできる



本当に面白いように食らってくれるぞ

跳び蹴りを前かわしして回避された場合は

落ち着いて投げを決めよう

●ハンター
ハンター

鎮…離れた間合いでしゃがみ弱パンチを空振りすると、必殺技を誘える（おもに瓢箪撃、柳燐蓬莱、酔管巻翁の3つ）　柳燐蓬莱はカドってから反撃　酔管巻翁は近づいて投げを決めよう

香澄…遠めの間合いで通常ジャンプふっとばし攻撃を空振りすると、減身無投が誘えるのでそのスキに投げを決める　もし相手が何も技を出さずにガードをかためてしまった場合は、ジャンプで逃げた方がいい

香緋…しゃがみ弱パンチを空振りすると、必ず何かしらの技を出して反撃しようとしてくる　前かわして避けて反撃

香澄にはこんな具合で当て身が誘えることが多い

●ルガール
ルガール

リョウ…待っていると歩いて接近してくるので、SABで吸うだけ

アテナ…間合いを離しているとテレポートやダッシュで近づいてくるので、投げで反撃する

チャン…弱鉄球粉砕撃をよく出してくるので、前かわしで近づいて反撃する。接近されたら、しゃがみ強パンチで

マ…画面端で待って、必殺技（おもにスピンフォールか強ストレートスライサー）のスキに反撃する　スピンフォールへの反撃はSABが確実

技コマンド表

●投げ技

ダイナマイトヘッドバット
➡or⬅＋C

ノーザンライトボム➡or⬅＋D

●必殺技

ガトリングアタック★
⬅ため➡＋AorC

スーパーアルゼンチンバックブローカー
投げ間合いで ⬅↙↓↘➡＋BorD

ラルフキック
BorD一定時間押しっぱなし後に放す

急降下爆弾パンチ（地上）
↓ため↑＋AorC

急降下爆弾パンチ（空中）
ジャンプ中　↓↘➡＋AorC

バルカンパンチ　AorC連打

ラルフタックル★
➡↘↓↙⬅＋BorD

●超必殺技

ギャラクティカファントム
↓↘➡↓↘➡＋AorC

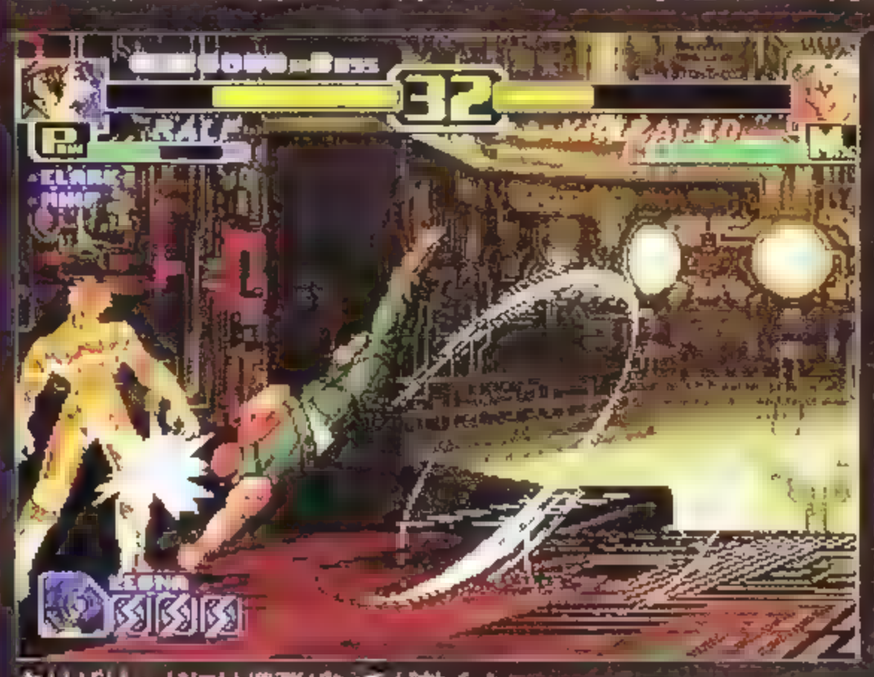
バリバリバルカンパンチ
↓↘➡↘↓↙⬅＋AorC

馬乗りバルカンパンチ
↓↙⬅↙↓↘➡＋BorD

●ストライカー動作

ギャラクティカファントム
急降下爆弾パンチで着地→「ギャラクティカファントム」で攻撃

対クリザリッド



クリザリッドには爆弾パンチが効く！

出しの小or中ジャンプふっとばし攻撃を連発でOK　まず最初に、後ろの急降下爆弾パンチまで狙い続けウンさせることスタート時より意しよう　また急降下爆弾パンチは、ジャンプの頂点を過ぎたあたりで出すこと　間合いとタイミングさえ気をつければ、あとは後ろジャンプ→急降下爆弾パンチのくり返しだけで簡単に勝つことができる。

クラーク

攻略／L.L. terra

とにかくSAB、そしてSAB投げの無限地獄を味わえ！

対CPU戦攻略

画面端でCPUの攻撃をガードした時、あるいはCPUが近寄ってきた時にスーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下、SAB）を決めるパターン。小技を振ってCPUの攻撃を誘い、ガード後SABを決めるパターンも含む。

K'…SABを決めたあと、起き上がりに近距離立ち強パンチ→キャンセルSABを重ねるとこちらに歩いてくるので、それを再びSABだ。

真吾…跳びこみ攻撃をしてくる場合があるので、ガードしてSABを決める。

テリー…クラックシュートを空振りさせたあとSAB。

舞…しゃがみガードで待つと黒燕の舞を出してくるので、立ちガードしてSAB。

リョウ…近寄ってきたらしゃがみ弱パンチで追い払い、雷神刹はガードしてSAB

レオナ…跳びこみ攻撃とクランドセイバをガードしてSABを決めよう

ラルフ…近づいてくるか、前かわしをした時にSAB

クラーク…マウントタックルをガードしてからSAB

アテナ…サイコボールのあと、サイキックテレポートを出してくるのでSABだ

拳崇、マリー…突進系の技をガード後にSAB

鎮…酔杯靠か酔管巻翁を出してきたらダッシュしてSABを決める。

キム…近寄ってきたらSABを決める

しゃがみ強パンチや遠距離立ち強パンチで、CPUを一生殴り続けるパターン

紅丸、ユリ、タクマ…遠距離立ち強パンチの先端を当てるように出す。紅丸、ユリは前かわしをしてくる時があるので、その時はSAB

アンディ、ジョー、キング、香緋…相手が近づいてくるのを待ってしゃがみ強パンチを出そう。CPUがタウンしたら、起き上がるを待ってからしゃがみ強パンチを重ねよう

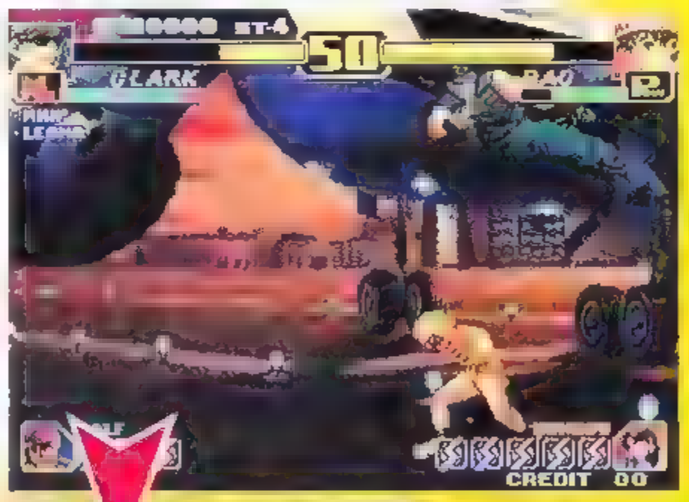
マキシマ、ジョン…空中ふっとばし攻撃を直接当て続ける

SABで軽く吸って差し上げましょう

ダッシュしてきても

チャン…鉄球粉砕撃を前かわしで回避し、SAB

空振りジャンプふっとばしを出してから



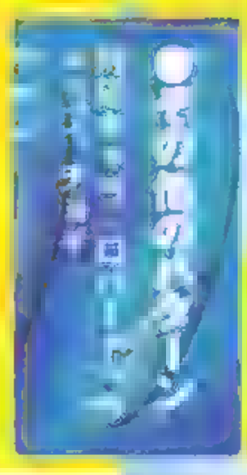
包、香澄…空中ふっとばし攻撃を空振りさせ、着地にSABを決める。相手を跳び越してから狙うと決まりやすい

着地にSAB。こんたけ超ラクです

ロバート…近づいてきたら強フランケンシュタイナーを決め、相手と密着するより少し離れた距離で、再び強フランケンシュタイナーを決める

ウィップ…しゃがみ弱パンチを2回出したあと、ストリングス・ショット、アサシンストライクを出してくるので、スキに連続技を決めよう

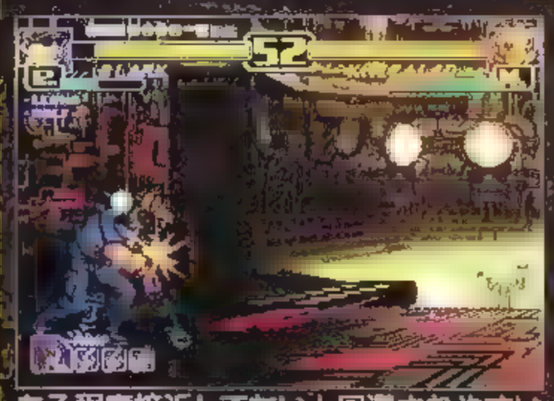
チョイ…後ろジャンプ強キックで竜巻疾風斬を誘おう



対クリザリッド

[illegible]りジャンプ強キ[illegible]空振りした場合[illegible]SAB。画面端に追[illegible]垂直小ジャンプふ[illegible]を連発しよう。[illegible]画面端までさが[illegible]相手が近づいてきたらSABを決めよう。その後、起き上がる前に垂直ジャンプふっとばし攻撃を空振りさせ、着地にSABに。コツは多少遅めにジャンプすること。あまり早いタイミングで着地すると反撃を受けるので注意しよう。

また、画面端でしゃがみ弱パンチを出し、前かわしを誘いSABを決めるパターンもある。カットスピンを出した場合はガード後にSAB。



ある程度接近してないと回避されやすいので注意

技コマンド表

●投げ技

投げっぱなしジャーマン	➡or⬅＋C
フィッシャーマンバスター	➡or⬅＋D
デスレイクドライブ ジャンプ中・投げ間合いで	⬆以外＋CorD

●特殊技

ストンピング★	➡＋B

●必殺技

ガトリングアタック★	⬅ため➡＋AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー 投げ間合いで	⬅↙⬇↘➡＋BorD
マウントタックル	⬅↙⬇↘➡＋AorC
クラークリフト マウントタックル中	⬇⬇＋A
ローリングクレイドル マウントタックル中	⬇⬇＋BorD
スーパーリフト（D・D・T） マウントタックル中	⬇⬇＋C
ナパームストレッチ	➡⬇↘＋AorC
フランケンシュタイナー 投げ間合いで	➡⬇↘＋BorD
フラッシングエルボー 必殺投げ中	⬇↘➡＋AorC

●超必殺技

ウルトラアルゼンチンバックブリーカー 投げ間合いで	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋AorC
ランニングスリー	⬅↙⬇↘➡⬅↙⬇↘➡＋BorD

◎ストライカー動作

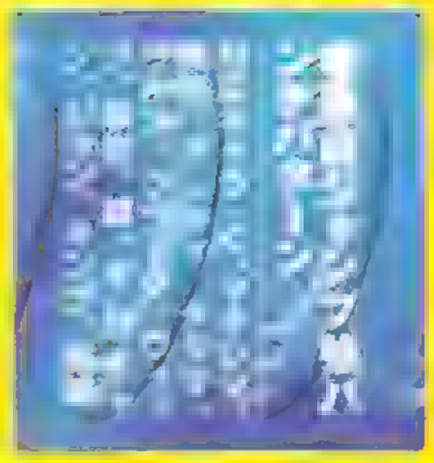
フラッシングランチャー
一定距離内にいる相手をキャッチして投げ飛ばす

ウィップ

攻略／モリスケ

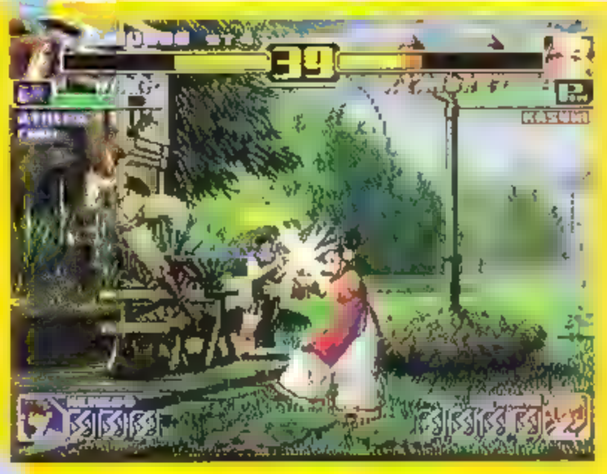
垂直ジャンプ強パンチでほとんどの相手をKO！

対CPU戦攻略



垂直ジャンプ強パンチをくり返し出し続けるもの　地上の相手に当たる打点で出そう

マキシマ…離れているとベイパー＝キャノンを出してくるので、垂直ジャンプ強パンチは届く間合いでのみ出すこと



対戦でも多用する垂直ジャンプ強パンチはCPU戦でも有効だ

タクマ…離れていると虎煌拳に当たってしまうので、できるだけ接近して攻撃しよう

ラルフ…急降下爆弾パンチを出してくることがあるので、ガード後にしゃがみ強キックで反撃するといい

ウィップ…かわし動作で回避してくるので、着地と同時に投げを決めよう。

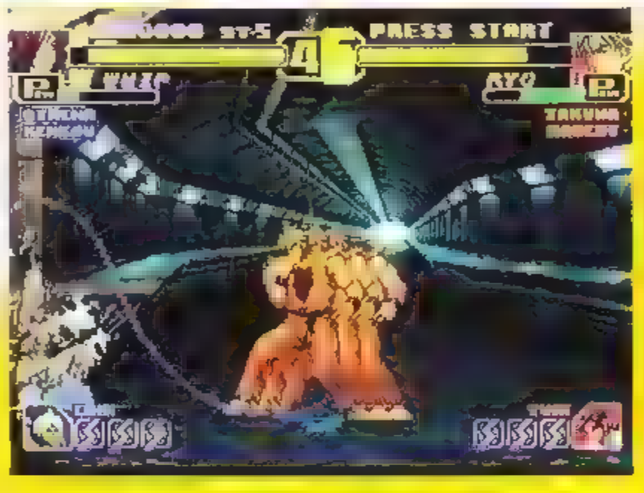
香緋…天崩山を出してくることがあるので、間合いを離して攻撃しよう。

しゃがみ弱パンチの先端を当てるように出し、反応したCPUの動きに対応する

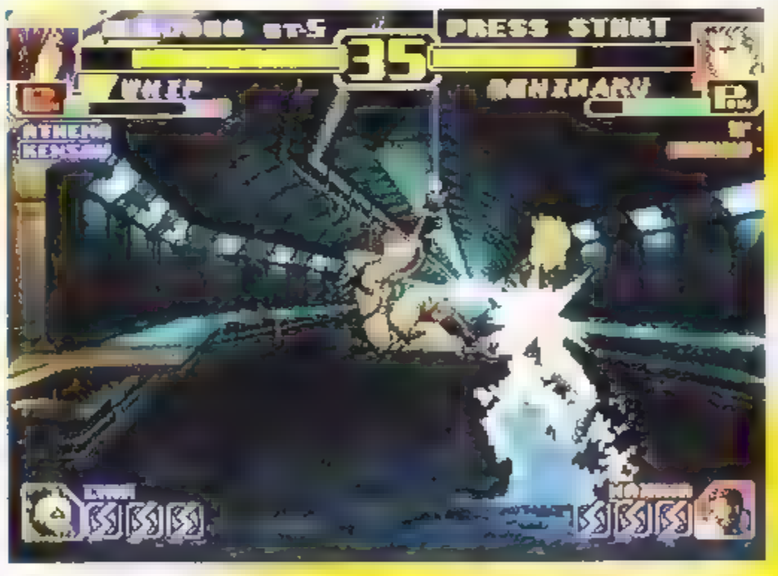
リョウ…反応してかわし動作をおこなうので投げを決める　カードされた場合でも、直後にかわし動作をおこなう場合があるので様子を見よう

ユリ…リョウ同様かわし動作をおこなうので投げを決める。反応しなかった場合は後ろジャンプからフック・ショットを出して間合いを離そう

レオナ…しゃがみ弱パンチを食らってくれる。まれに跳びこんでくるが、シャンプ攻撃は当たらないので着地に投げを決めればいい



かわし動作に反応して投げを決める。レバーは相手方向へ入れること



包…レオナ同様しゃがみ弱パンチでダメージを与える。連発すると飛び道具と相打ちになる場合があるので、攻撃するたびに様子を見よう。

●その他のパターン

紅丸…フック・ショットを出すと食らってくれる

テリー…小ジャンプふっとばし攻撃を食らってくれる

かわし動作をおこなった場合は、直後にフィジンクタックルを出すので反撃しよう

ノック・ショットに反応して技を出すのでヒットするのだ

ジョー…画面端で待ち、スラッシュキック、タイガーキック、黄金のカカトを出してきたらガード後に投げ

舞…小ジャンプふっとばし攻撃を出すと食らってくれる。

ロバート…龍撃拳を2セットで撃ってくることが多いので、1発目を見たらフック・ショットで攻撃しよう。

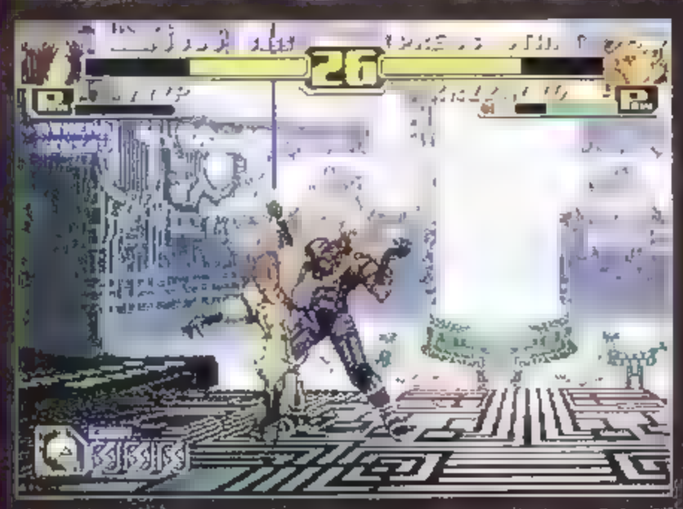
一[illegible]待ち、サイキックテレポートに連続技を決めよう

チョイ…離れて小ジャンプふっとばし攻撃を空振りすると、大ジャンプ攻撃で跳びこんでくるので、着地に投げ

マリー…画面端で待ち、各種突進技をガード後に投げる。

香澄…接近してくるのを待ってしゃがみ強キックを出すと、かわし動作か小ジャンプで跳びこんでくるので投げ

対クリザリッド



アサシン・ストライクをガードさせたらタイミングを見極めて投げを入力！

[illegible]当にフック・シ[illegible]だけで倒せる。[illegible]合開始直後に後[illegible]で間合いを離[illegible]ストライク(D)[illegible]ガードさ[illegible]ないと相手はこち[illegible]るまで固まるので、動け[illegible]ないと同時に投げを狙う。この時ガード方向へレバ[illegible]をおいていると投げられないので注意。また[illegible]を押すのが早いと近距離立ち強パンチになり、遅いと相手の攻撃を食らってしまうので、タイミングが重要。投げが決まったらしゃがみ弱パンチで追撃し、アサシン・ストライク(B)を出して以降くり返し。

技コマンド表

●投げ技

アルファ　➡or⬅＋C

ツェット　➡or⬅＋D

●特殊技

ウィップショット
➡＋A（5回連続入力）

●必殺技

ブーメラン・ショット"コード：SC"
★　/×,
⬅↙⬇↘➡＋AorC

アサシン・ストライク"コード：BB"
➡⬇↘＋AorBorCorD

フック・ショット"コード：風"
ジャンプ中　⬇↙⬅＋AorC

ストリングス・ショット
タイプA"コード：優越"★　×
➡↘⬇↙⬅＋A（押しっぱなしでため可）
タイプB"コード：力"★　・
➡↘⬇↙⬅＋B（押しっぱなしでため可）
タイプC"コード：勝利"★　×
➡↘⬇↙⬅＋C（押しっぱなしでため可）
タイプD"コード：アメ"
D（ため動作を終了）

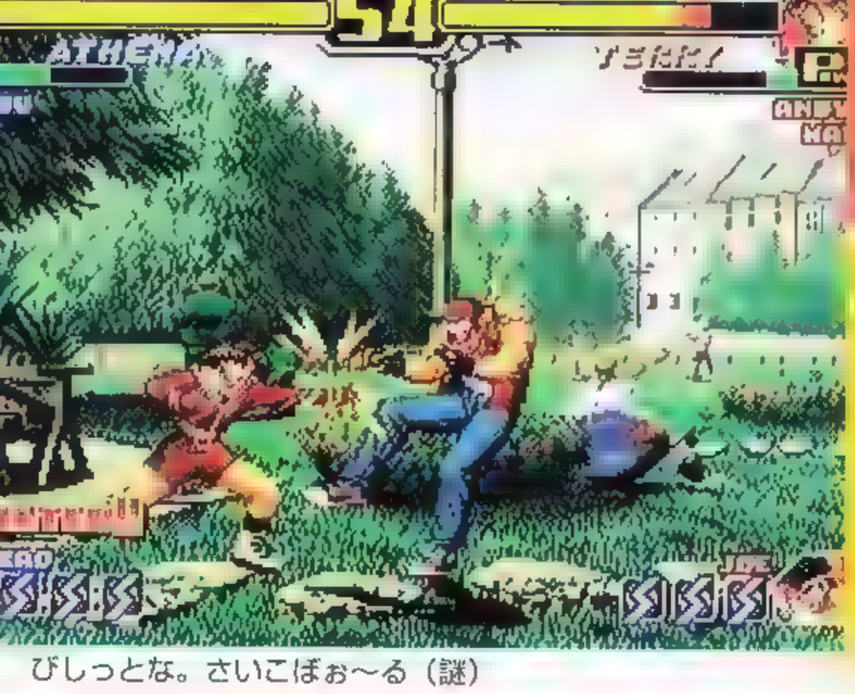
デザートイークル
⬅⬇↙＋AorC（8回目はマシンガン取り換え）

●超必殺技

ソニック・スローター"コード：KW"
⬇↙⬅↙⬇↘➡＋AorC

○ストライカー動作

ヴァルキリーショット
画面端から出現→ムチを振り回して攻撃



びしっとな。さいこぼぉ〜る（謎）

麻宮アテナ

あさみや

攻略／飲み頃KING

長くて早い遠距離強パンチで相手の技と勇気をつぶしまくれ

紅丸、ラルフ、拳崇、ジョン…ひたすら強フェニックスアローを当てていくだけでおっけえ。

クラーク…強フェニックスアローをガードするとマウントタックルを出してくる。それをガード後、連続技で反撃。

キム…強フェニックスアローをガードすると流星落を出してくるので、強サイコソードで迎撃。めりこみ過ぎると硬直中に技を食らうので注意。

香澄…相手の後ろにまわりこむように強フェニックスアローを出していく。画面端に追いつめた場合は、相手の頭上付近に降ってくるような感じで出し続ければおっけえ。

こんな感じで襲いかかってくるのでガード後反撃

●その他のパターン

対ボキャラ…ロバート、ユリ、レオナ、ウイップ、[illegible]

K'…しゃがみ弱キックを空振りで出すことによって、ミニッツスパイクが誘える。

ロバート…遠距離立ち強キックをガードさせると旋燕連舞脚を出してくる。しゃがんでいると3段目が当たらないので、しゃがみ強キックで撃墜。再び遠距離立ち強キックを当てていこう。

ユリ…遠距離立ち強キックを当てていく（空振りしてもいい）。たまに強雷煌拳を出してくるので、前かわしで回避し、連続技を決めよう。

レオナ…しゃがみ強キックで1回ダウンさせたら、あとは起き上がりに若干遅めに再びしゃがみ強キックを重ねていくだけ。

ウイップ…空中ふっとばし攻撃を当てていくだけ。

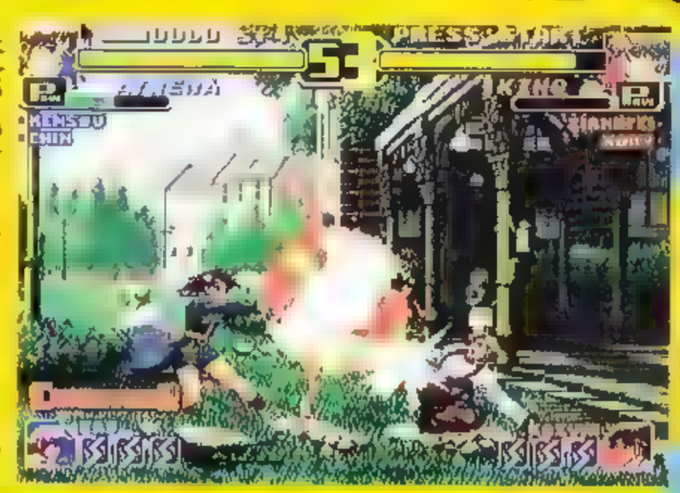
アテナ…画面端で待っているとサイキックテレポートを出してくるので、目の前にきたところを投げor連続技で反撃。再び後ろにさがって待つ。たまにダッシュしてくるが、それも同様に対処できる。

鎮…しゃがみ弱キックを空振りで出すと柳燐蓬莱を誘えるので、ガード後反撃。

チャン…遠距離立ち強パンチを空振り後、鉄球粉砕撃を出してくる。前かわしで回避して投げor連続技。

キング…しゃがみ強キック→（ガードされた時）キャンセルνサイコリフレクター（相手に当たらないように出す）を出すと、なんらかの技を出してきて勝手に突っこんできて自爆してくれる。

香緋…しゃがんで待って、近づいてきたところをしゃがみ強パンチで迎撃するだけでおっけえ。



リフレクターを目の前でちらつかせると、我慢できなくなって突っこんでくるキングさん（24）

対CPU戦攻略

●女子校生[illegible]

遠距離立ち強パンチの先端をびしばしと当てていくだけ。

ジョー、マリー…この二人に対しては、こちらから攻めていかず、相手が近寄ってきたら攻撃していこう。

●フェニックスアローパターン

[illegible]丸、舞、ラルフ、クラーク、[illegible]

キャラによって、弱と強の使い分けが必要。そちらはキャラ別の攻略を参照のこと。

マキシマ…弱フェニックスアローを使っていく。ガードされてもかまわずに、何度もくり返し出していこう。

舞…弱フェニックスアローを使っていくが、ジャンプに反応して前かわし移動してくることがある。その場合、技を出さずそのまま着地し、すぐに強サイコソードを出そう。食らってくれること多し。

対クリザリッド

[illegible]目は、強フェニックスアローを出していくだけで[illegible]まう。

[illegible]2本目。試合が[illegible]しゃがみ弱パンチを適度に空振りしていると、前かわし移動してくる。そこをしゃがみ強キックや投げなどで[illegible]とにかくダウンを奪おう。そして相手と約1キャラ分間を開けて近づき、起き上がりに後ろジャンプすると、デュホン、レイジを出してくる。そのスキに強フェニックスアローを入れよう。相手がダウンしたら、再び近寄って同様のパターンをくり返す。

当たるか当たらないかのぎりぎりのデッドヒート状態で当てていく。間合い重要

技コマンド表

●[illegible]

ビットスルー	➡or⬅＋C
サイキックスルー	➡or⬅＋D
サイキックシュート	ジャンプ中・投げ間合いで⬆以外＋CorD

●[illegible]

連還腿（てんかんたい）	➡＋B
フェニックスボム	ジャンプ中 ⬇＋B

●[illegible]

サイコボールアタック★	⬇↙⬅＋AorC
フェニックスアロー★	ジャンプ中 ⬇↙⬅＋BorD
サイキックテレポート	⬇↘➡＋BorD
サイコリフレクター	➡↘⬇↙⬅＋B
νサイコリフレクター★	➡↘⬇↙⬅＋D
サイコソード★	➡⬇↘＋AorC（空中可）
サイコシュート	⬅↙⬇↘➡＋AorC

●[illegible]

シャイニングクリスタルビット	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋AorC（空中可）
クリスタルシュート	シャイニングクリスタルビット中 ⬇↙⬅＋AorC（空中可）
フェニックスファングアロー	ジャンプ中 ⬇↘➡⬇↘➡＋BorD

◎ストライカー動作

サイコヒーリング
出現地点を基準に一定範囲内で味方キャラの体力を回復

椎拳崇（しいけんすう）

攻略／攻略／ILP－ケンちゃん

よいやーよいやー！龍連打で楽勝街道まっしぐら！

●我が計略にひっかかったなパターン

対応キャラ：テリー、アンディ、ジョー、リョウ、ユリ、ラルフ、クラーク、鎮

小技でスキのある攻撃を誘い、パターンに持ちこもう。

テリー…しゃがみ弱パンチなどでクラックシュートや昇りジャンプ攻撃などを誘い、しゃがみ強キックでダウンさせよう。

アンディ…弱攻撃を出すと、空破弾や斬影拳を誘えるしゃがみ強キックでダウン。

ジョー…小技で黄金のカカトやスラッシュキックを誘おう。間合いが遠い時に出されると反撃しにくいので注意。

リョウ…画面端で遠距離立ち弱パンチを出して技を誘う。猛虎雷神刹は前かわしで避け、暫裂拳はしゃがみ強キックで反撃すればいい

ユリ…リョウと同じように牽制すれば、前かわしや空牙が誘える。

ラルフ…ラルフタックル、急降下爆弾パンチを誘える。

クラーク…マウントタックルを誘うことができる。

鎮…酔っぱらうので投げよう。そこから龍連打だ。

●僕の足は長いのよパターン

対応キャラ：レオナ、包、チャン、チョイ、ジョン

しゃがみ強キックの先端を当てるように出していくパターン。ダウンさせるまでしつこく出そう。

レオナ、包…技を出そうとした時に当たってくれるケースが多い。

チャン、チョイ、ジョン…ガードが堅いので、しつこくしゃがみ強キックの先端を当てるように出していく。

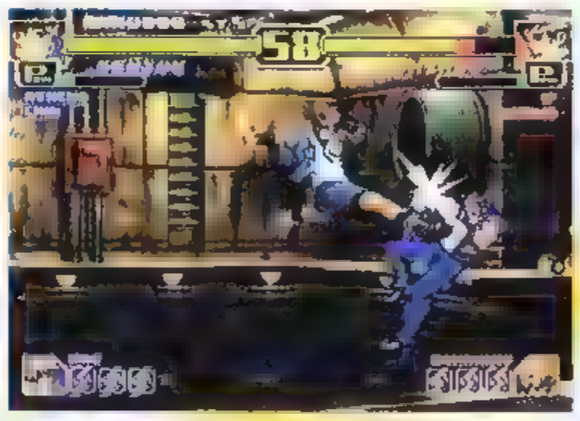
●俺はふっとばー最大パターン

対応キャラ：マキシマ、紅丸、真吾、舞、ロバート、タクマ、ウィップ、拳崇、キング

マキシマ、紅丸、真吾、タクマ…ジャンプふっとばし攻撃を連発していけば簡単に食らってくれる。

舞、ロバート、拳崇、キム…画面端から大ジャンプふっとばし攻撃を出すと、高確率で当たってくれる。

ウィップ…アサシンストライクで暴れるので、うまく当



ふっとばー、ふっとばー、楽勝たな

●その他のパターン

アテナ…待っているとサイキックテレポートを出してくるので、投げてしまおう。

キング、香緋…画面端で待って、近づいてきたらしゃがみ強パンチで迎撃しよう。

香澄…ジャンプ攻撃を早めに出し、当て身を誘おう

対CPU戦攻略

●いつまでたっても「よいやーよいやー」パターン

とりあえずの全キャラ共通パターン。1回相手をダウンさせて、ひたすら龍連打を入れ続けよう。ダウンしたところに近距離立ち強キック→キャンセル龍連打→近距離立ち強パンチ→キャンセル龍連打→近距離立ち強パンチ…という連係で削っていこう。

画面端で龍連打がヒットしたら、龍連打→（浮いたところに）近距離立ち強キック→（相手の着地に）近距離立ち強キック→キャンセル龍連打…とすれば、ずっと食らってくれる。これでOKだ！

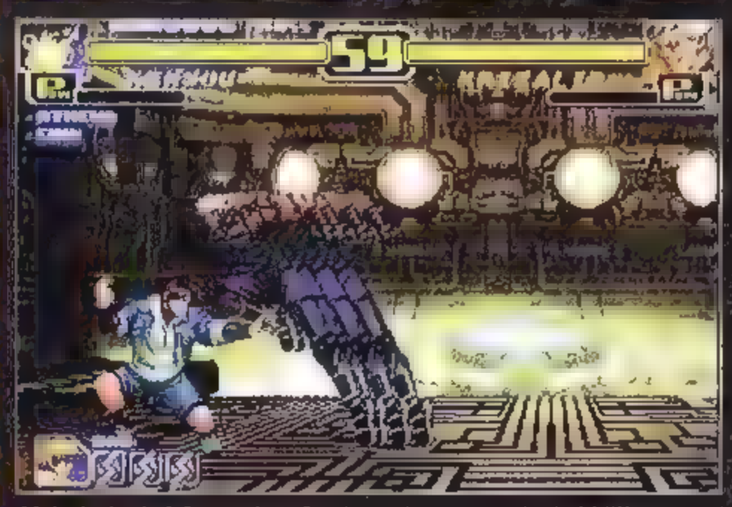
では、このパターンへの持ちこみ方を以下で説明。

龍連打で浮かせたところに1発。さらに…着地に重ねてもう1発。相変わらず食らってくれます

対クリザリッド

[illegible]ガティブ、アンドキャンセルで抜けられてしまう場合があるので注意。反応して、かわし攻撃で反撃したい。

[illegible]勝だ。[illegible]連打パ[illegible]ていく[illegible]にかく相[illegible]とせることを考えたい。しゃがみ[illegible]で前かわしを誘い、C投げからパターンに持っていくというのが有効。テュホン、レイジをガードしてしまうとクリザリッドのゲージが見る見るたまってしまい、ガー[illegible]



前かわしを誘って投げてしまえ。ここから地獄のフルコース

技コマンド表

●[illegible]	
寸打	→or←＋C
巴投げ	→or←＋D
●[illegible]	
虎撲手	→＋A
後旋腿	→＋B
●[illegible]	
龍連牙 地龍	←↙↓↘→＋A
龍連牙 天龍	←↙↓↘→＋C
龍顎砕★	←↓↙＋BorD
龍連打	→↓↘＋AorC
箭疾歩★	↓↙←＋AorC
穿弓腿★	↓↘→＋BorD
龍爪撃 ジャンプ中	↓↙←＋AorC
●[illegible]	
神龍凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←＋B
神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←＋D
超龍連拳	↓↘→↓↘→＋AorC

◎ストライカー動作

肉まん4U
着地地点を基準に一定範囲内で味方キャラの体力を回復

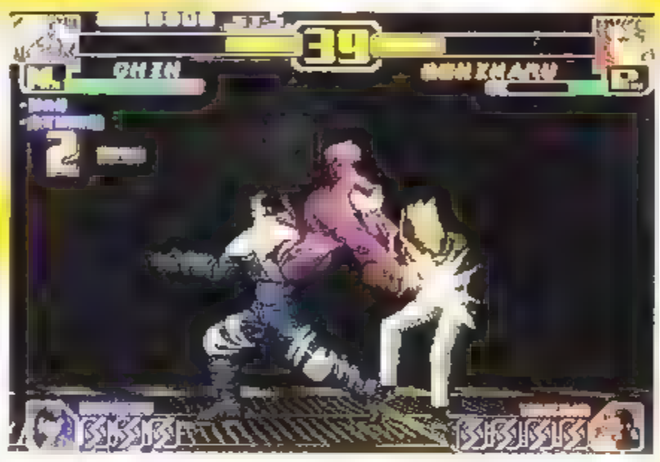
ひょいっと瓢箪撃　けっこう威力高いの

鎮元斎（ちんげんさい）

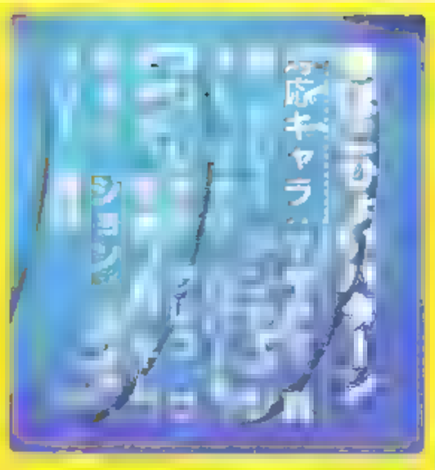
攻略／飲み頃KING

瓢箪が強い！中国3千年の奥義（略）

ふしぶしっとジャンプ強パンチ。なんか知らないオッサンがいるけどよくわからん



対CPU戦攻略



遠距離立ち強パンチ→キャンセル弱瓢箪撃を当てていくだけでおっけえ　ただ、こちらの遠距離立ち強パンチに反応して前かわししてくることもあるので、ただやみくもに出していっていいわけではなし　弱瓢箪撃を出す場合は、しっかりヒット確認をしたあとで出していこう

ジョー…こちらから攻めずに、待って反撃していこう

ユリ…たまにこちらの遠距離立ち強パンチに空牙を合わせてくるか、タウンすることはないので連続技で反撃

ジャンプ強パンチからの連続技を狙っていくだけでおっけえ　使っていく連続技は威力の高いジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセル強柳燐蓬莱がいい

K…しゃがみ弱キックでミニッツスパイクが誘える　もちろん連続技で反撃

クラーク…空中ふっとはしをひたすら当てていくだけ　ガードされたら近距離立ち強パンチ→キャンセル弱瓢箪撃を入力して、再び跳びこんでいこう

アテナ…画面端で待っていると強サイキックテレポートで突っこんでくるので、そこをD投げ。再び端で待つ。その間サイコボールアタックを出してきても、じっとガマンしていよう

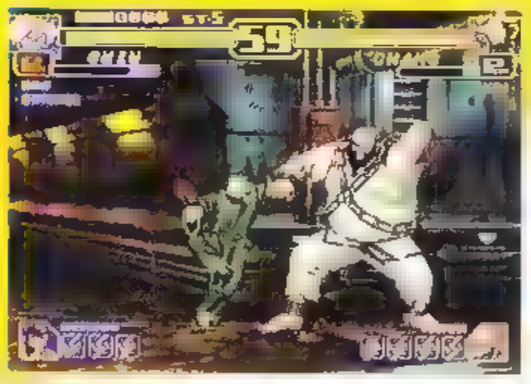
きたぁ～てれぽぅと　このあとすごいこと確定

たまに、タッシュしてくる場合があるが、それも投げで対処できる

チン…しゃがみ弱キックで柳燐蓬莱が誘える　酔管巻翁で酔っ払った場合は投げ

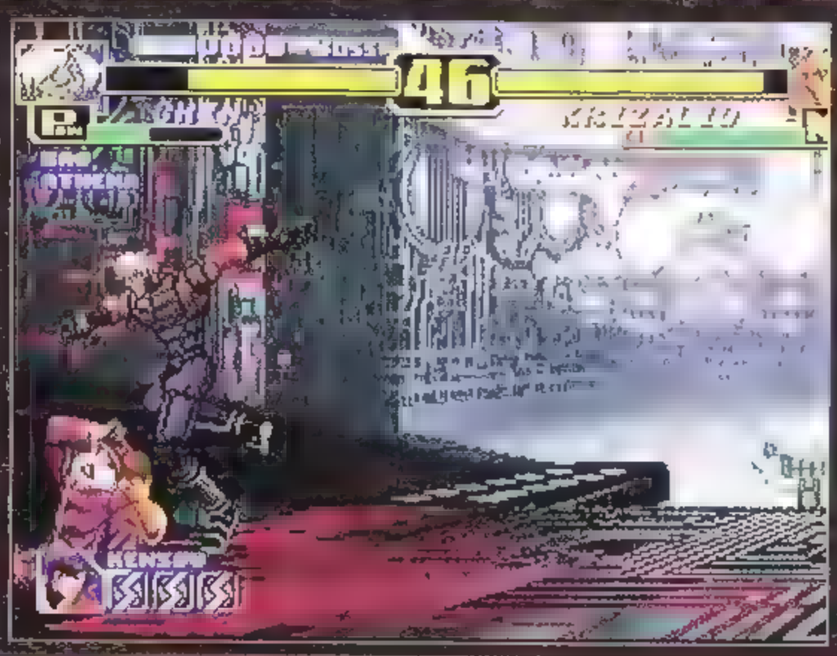
チャン…しゃがんで待っていると、遠距離立ち強パンチを空振りしたあとに鉄球粉砕撃を出してくる。前かわしで回避後、投げ。近づいてきたら遠距離立ち強パンチ→弱瓢箪撃を出していこう

香澄…昇り中に空中ふっとはし攻撃を出して滅身無投を誘い、着地後投げ　出してこなかった場合も投げ



鉄球粉砕撃を前かわし後、連続技を入れてしまえ

対クリザリッド



[illegible]は強回転的空突拳を[illegible]ていくだけでお[illegible]がガードしても[illegible]し続けよう。[illegible]目、画面端まで[illegible]らしゃがんで待[illegible]レイジによる強パンチ→キャンセル弱瓢箪撃を出していこう。ただし、反撃のチャンスはほんの一瞬。反応が少しでも遅れるとリーサル・インパクトでひっつかまれてしまうのでくれぐれも注意。

[illegible]の[illegible]の[illegible]き[illegible]強[illegible]し[illegible]相[illegible]にく[illegible]て[illegible]

[illegible]その身長の低さから、[illegible]ものカ[illegible]しゃがんでいると当たらないことに注目。貴重な反撃のチャンスだ。近距離立ちカットスピンはしゃがんでいるだけで当たらないっす

技コマンド表

●投げ技

強飲酒	➡or⬅＋C
逆脚投げ	➡or⬅＋D

●特殊技

酔歩瓢箪襲	➡＋A

●必殺技

瓢箪撃★	⬇↙⬅＋AorC
柳燐蓬莱★	➡⬇↘＋AorC（「酔杯靠」後は「轟炎招来・改」へ変化）
回転的空突拳★	⬅↙⬇↘➡＋BorD
酔管巻翁中	➡＋BorD
望月酔中	➡＋BorD
酔管巻翁	⬇⬇＋AorC
蝶襲鯰魚 酔管巻翁中	➡＋AorC
望月酔	⬇⬇＋BorD
龍蛇反蹦　望月酔中	⬆＋B
鯉魚反蹦★　望月酔中	⬆＋D
酔杯靠	⬇↘➡＋AorC
噴炎口★ 酔杯靠後	⬇↘➡＋AorC
轟炎招来・改★ 酔杯靠後	➡⬇↘＋AorC

●超必殺技

轟欄炎炮	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC
轟炎招来	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AorC

○ストライカー動作

蓬莱樂宴
画面端から出現→範囲内の敵を攻撃する

包（パオ）

攻略／飲み頃KING

しゃがみ強パンチ咀あわわわ いろいろ教えてくれね（笑）

動は虎煌拳、翔乱脚、猛虎無頼岩がほとんど。前述の2つの技は投げで反撃できるので、ガードされた場合は投げを狙いにいくようにしよう。

ウイップ…PBC エアフロントを出すだけで、ジャンプしてきて勝手に食らってくれる。アサシン・ストライク連発モードに入ったら、いったん技を出すのを止め、投げなどで対処してから再び出していくようにしよう

アテナ…PBC エアフロントをガードさせるとサイコソードを出してくることが多いので、そこを反撃。すぐには出してこないので少し待っていこう

●その他のパターン

あわわわわわ　っとかわし攻撃　このプロォォ…（嘘）

舞…ひたすらかわし攻撃を出していくだけでおっけえ。

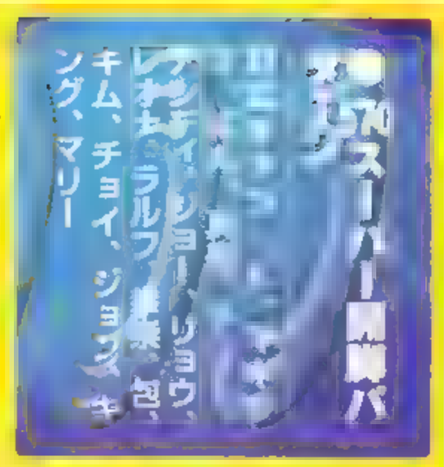
ユリ…遠距離立ち強キックを当てていくだけでよし。強雷煌拳を出してきたら前かわしで回避後投げてしまおう。

クラーク…空中ふっとばし攻撃を当てていくだけ

麻蓬莱を誘って反撃　シャンプ強パンチを出してきたら、その後強柳燐蓬莱を出してくる場合が多い　そのままカードしているようにしよう。酔っぱらったら投げてしまえ。

チャン…鉄球粉砕撃を出してくるのを待って前かわし後、投げ。接近してきたり、ジャンプしてきた時はしゃがみ強パンチで対応していこう。

対CPU戦攻略



●スーパー闘神バージョン

ビシィ、リョウ、レオナ、ラルフ、ベニマル、キム、チョイ、ジョン、キング、マリー

しゃがみ強パンチをひたすら当てていくだけというもの。判定が強いので、相手のほとんどの技をつぶしていけるのがポイント　こちらのしゃがみ強パンチに反応して前転をしてきたら、投げで対処していくようにしよう

ビシィとしゃがみ強パンチ。ごりごり攻めていけ

●流れ…そして

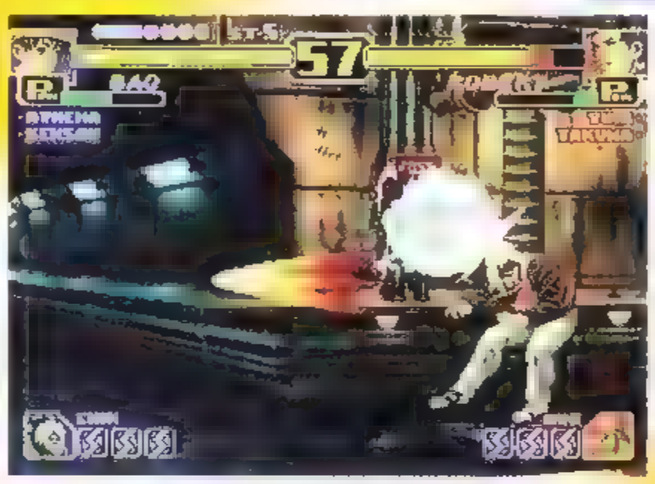
クマ、ウイップ、アテナ

これまたPBC　エアフロントを出していくだけ

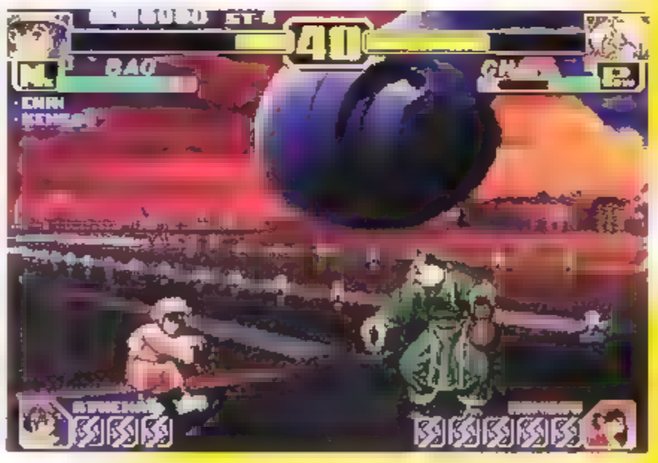
ロバート…PBC　エアフロントを出すと、龍撃拳を出してくるのを利用し、ちょうど龍撃拳の上を通過して本体に当てるような感じで出していこう

タクマ…タクマもまた、こちらの技に反応して虎煌拳を出してくるので、やはり上を通過するように出していこう

もし、ガードされてしまった場合、ガード後の相手の行動は虎煌拳、翔乱脚、猛虎無頼岩がほとんど。前述の2つの技は投げで反撃できるので、ガードされた場合は投げを狙いにいくようにしよう。



龍撃拳とすれちかいで肉体フレセント　このあとも同様の手順でおっけえ



酔っ払いに喝をいれるべく生徒会長出陣！　頭突きシャワーでごちそうさま

技コマンド表

●[illegible]

幻影頭技	➡or⬅＋C
クリティカルスロウ	➡or⬅＋D

●[illegible]

革裂	➡＋A
旋壁蹴	➡＋B
閃翔蹴	↘＋B
裏滑蹴	↘＋D
双掌　ジャンプ中	⬇＋A
挽蛇　ジャンプ中	⬇＋B

●[illegible]

サイコボールアタック

フロント★	⬇↙⬅＋A
ライズ★	⬇↘➡＋A
バウンド★	⬇↘➡＋B
リフレクト	⬇↙⬅＋B
エアフロント　ジャンプ中	⬇↙⬅＋A
エアバウンド　ジャンプ中	⬇↘➡＋B

サイコボールクラッシュ

フロント★	⬇↙⬅＋C
ライズ★	⬇↘➡＋C
バウント	⬇↘➡＋D
リフレクト	⬇↙⬅＋D
エアフロント　ジャンプ中	⬇↙⬅＋C
エアバウンド　ジャンプ中	⬇↘➡＋D

●[illegible]

サイコボールアタック

MAX	⬇↙⬅⬇↙⬅＋AorC
DX	➡⬅↙⬇↘➡＋BorD

サイコボールクラッシュSP

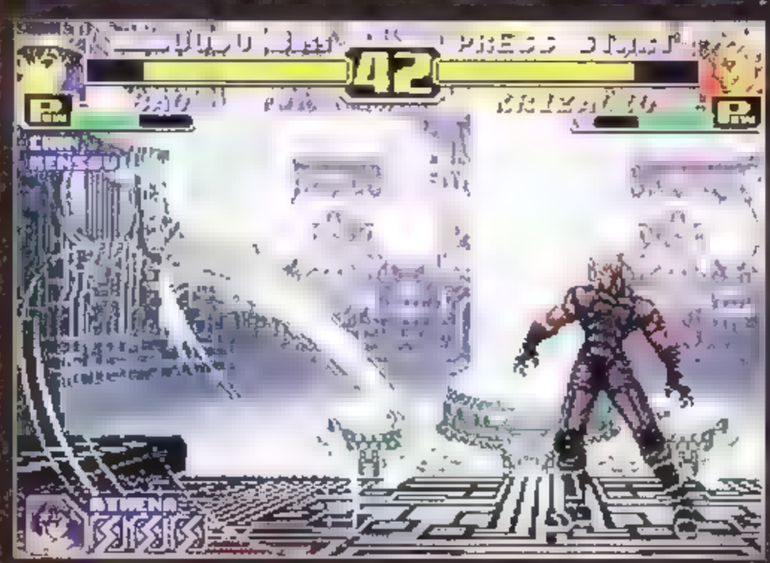
⬇↙⬅⬇↙⬅＋BorD

○ストライカー動作

サイコボールアタックMAX～Striker MIX～
画面端から「サイコボールアタックMAX」で攻撃

対クリザリッド

中ふっとばし攻撃を当てていけえ。覚える2本目だけ直後にしゃがみ強パンチをたばた出していこう。



死線すれすれでの攻防…出す位置超重要

くようにしよう。

相手がダウンしたら再び近づいてから後ろジャンプして技を出していく…とくり返していこう。

キム・カッファン

攻略／ILP－ケンちゃん

非常に頼れる飛翔脚でたるんだ奴らを教育!!

対CPU戦攻略

基本的には相手の頭上で、飛翔脚をやっているだけでいいパターン。距離によって弱と強を使い分けていこう

タクマ…基本的には楽勝たまにしゃがみ強パンチで落とされるか、必要経費として割り切る必要がある

ウィップ…アサシンストライクで暴れるだけなので、何も考えずに飛翔脚だけ出していこう

キム…ジャンプしていると、なぜか飛燕斬ではなく半月斬を出してくることが多い

チョイ…ジャンプした時に竜巻疾風斬を出してくることが多いが、飛翔脚で勝てるので問題なし

●反応して教育パターン

相手の行動を待ち、それに反応して反撃するパターン

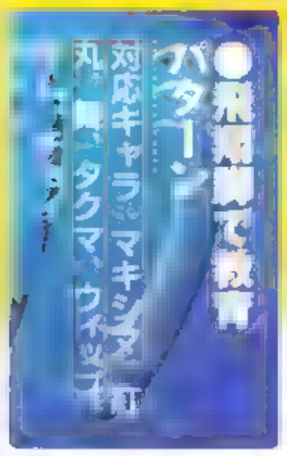
K'…画面端で待っていると、ブラックアウトやミニッツスパイクを出してくる。反応して連続技を入れよう

真吾…画面端で待っていると、走って接近してくるので飛燕斬で迎撃する

拳崇…相手のジャンプ攻撃を待つ。ジャンプ攻撃をガードすると何もしてこないので、投げてしまおう

チャン…鉄球粉砕撃を前かわしで避け、反撃。

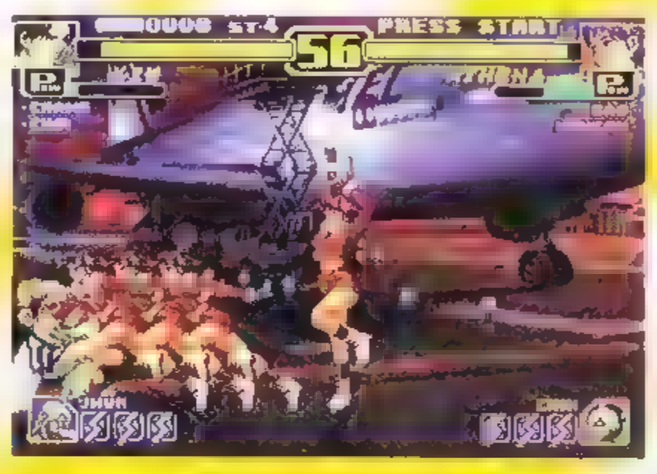
マリー…画面端でストレートスライサーを出してくのを待ち、反撃するのがベスト。



●飛翔脚で教育パターン

対応キャラ：マキシマ、丸、タクマ、ウィップ

飛翔脚。おしおきじゃ、全員教育し直してやる！



●あなたの行動は間違ってますパターン

小技で特定の技を誘って反撃するパターン　基本的にしゃがみ弱キックで誘うといい

テリー…クラックシュート、昇りジャンプ強パンチを誘える

アンティ…空破弾、斬影拳超裂破弾、斬影流星拳を誘える　ガードして連続技

ジョー…黄金のカカトを誘い、ガードしたあと飛燕斬で反撃。動こうとするのでカウンターで食らってくれる

リョウ…画面端から遠距離立ち弱パンチで牽制し続けるだけでOK。暫裂拳にはしゃがみ強キック、猛虎雷神刹は前かわしで避け、反撃する

ユリ…リョウと同じような感じでいい、遠距離立ち弱パンチに対して、前かわしや空牙を出してくる

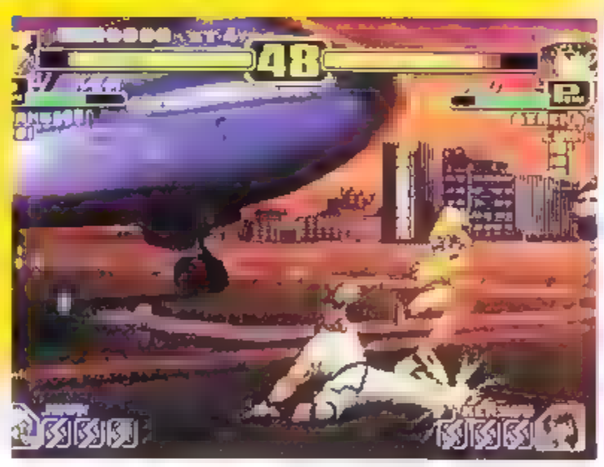
ラルフ…ラルフタックル、急降下爆弾パンチを誘える

アテナ…サイコボールアタックに対しては前かわし攻撃、サイキックテレポートに対しては投げで対抗しよう

鎮…柳燐蓬莱、酔管巻翁を誘うことができる

●ダウンさせてあげパターン

対応キャラ：レオナ、ジョン、香緋



なんだか誘われちゃってます、こめんね反撃するよ

いつまでたっても起き上がれません。うーん　残念

ひたすらしゃがみ強キックを当てていくこのパターンガードされようが気にせず、ひたすら狙っていこう

レオナ、包…起き上がりにしゃがみ強キックを重ねると、高確率で食らってくれる

ション、香緋…カードされることも多いか、めげずにひたすらがんばろう

●その他のパターン

クラーク…しゃがみ弱パンチ→キャンセル空連撃→（少し歩いて）しゃがみ弱パンチ→空連撃…、でOKだ。

キング…画面端で待ち、近づいてきたらひたすらしゃがみ強パンチ

香澄…ジャンプ攻撃を早めに出して、当て身を誘おう。

対クリザリッド

ジャンプふっとばに打っているだができる。さしティブ・アンギしていれば、負とはそう

って2本つくなっ

がみ弱パリッドの

生じ

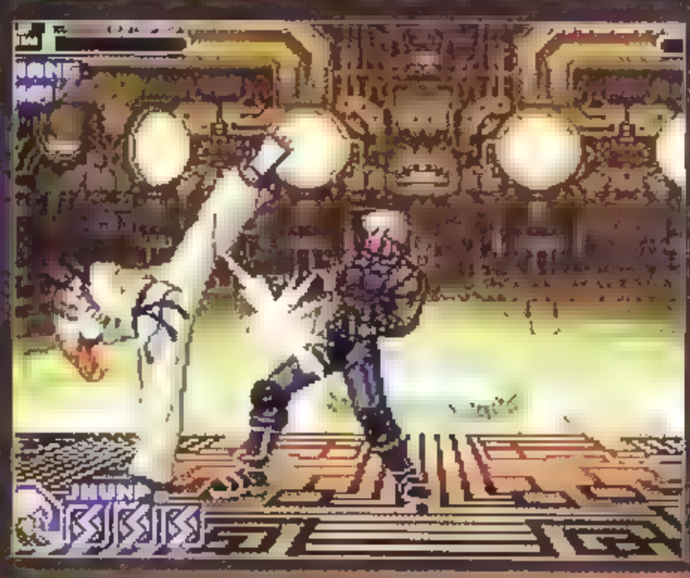
がみ強パ

セル強半

月斬を決めていくとい

相手がテュホン・レイジ連発モードに入ったら、かわし攻撃で早めに止めて、削られる量をできるだけ減らしておくことが望ましい。

前かわしを誘ったところにしゃがみ強パンチを当ててやろう



◎ト中のみ、鳳凰脚でキャンセル可。

技コマンド表

●[illegible]	
首極め落とし	➡or⬅＋C
殺脚投げ	➡or⬅＋D
●[illegible]	
空連撃	➡＋A
ねりチャギ	➡＋B
●[illegible]	
半月斬★（※1）	⬇↙⬅＋BorD
飛燕斬	
・⬇ため⬆＋BorD	
・⬇ため⬆＋D～追加入力	
・⬇＋D	
流星落★	⬅ため➡＋BorD
飛翔脚★	
ジャンプ中	⬇↘➡＋BorD
覇気脚	⬇⬇＋BorD
●[illegible]	
鳳凰脚	⬇↙⬅↙➡＋BorD
鳳凰飛天脚	⬇↘➡⬇↘➡＋BorD

◎ストライカー動作

飛昇脚

上空より突進→相手を垂直に打ち上げる

チャン・コーハン

攻略／ILP－ケンちゃん

ジャンプふっとばし鉄球でボコスカボコスカ大変進だ!!

対CPU戦攻略

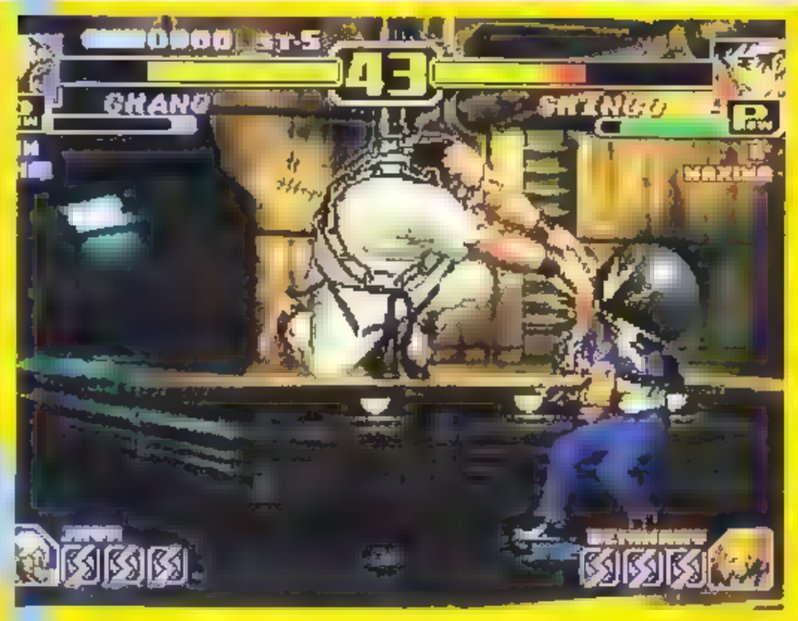
●うおおおおー グラビトンハンマー

ジャンプふっとばし攻撃をぶんまわしてるだけで勝てるパターン、へたな小細工は不要だ

マキシマ…ジャンプふっとばし攻撃だけでOK。特に注意する点はない

紅丸…まれに前かわしで避けてくることがある。反応して投げてしまおう

真吾…単純に攻めるだけで大丈夫だろう。たまに鬼焼きで落とされる場合があるが、必要経費として割り切ろう



うおおおおおー 俺の前に立つ奴はみんな鉄球のえじきだ!

舞…後ろジャンプふっとばし攻撃を出していれば、勝手に食らいにきてくれる

リョウ…舞と同じく、後ろジャンプふっとばし攻撃を出しているだけでいい

ロバート…画面端に追いこんで、鉄球の先端が当たるように出し続けよう

ユリ…空牙を出してきてもつぶされないように、後ろジャンプから攻撃を出すように

タクマ…虎煌拳が怖いので画面端に追いこんで闘おう

レオナ…画面端を背負って攻撃を出しているだけでOK

ラルフ…画面端で待ち、走ってきたらジャンプふっとばし攻撃を出す

クラーク…後ろジャンプからふっとばし攻撃でOK!

ウィップ…何も考えずふっとはそう

拳崇…鉄球の先端を当てるように出していこう

キム…1回ダウンを奪ったら、起き上がりに重ねると高確率で食らってくれる

チャン…キムと同じく、起き上がりに重ねよう

チョイ…起き上がりに後ろジャンプふっとばし攻撃を出す 竜巻疾風斬を出してくるので食らってくれる

ジョン…起き上がりに重ねると、動こうとして食らってくれることが多い

キング…後ろジャンプから出していると、勝手に食らってきてくれる

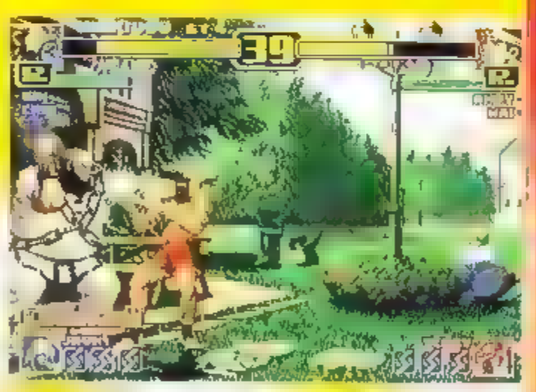
マリー…ガードが甘いので、ガンガン攻めていいぞ

香澄…後ろジャンプから出していけば、当て身で取られることもないので安心

香緋…ただ攻撃を出しているだけでOKだぞ

●幼やだからさー

小技を出して相手の技を誘い、反撃するパターンだ



ショー君、やっぱり君は これ以上はいえません（笑）

テリー…遠距離立ち弱パンチで牽制しよう。大体の攻撃は止めてくれる。ジャンプ攻撃を出してきたら、後ろジャンプふっとばし攻撃で迎撃しよう

アンディ…こいつも遠距離立ち弱パンチで牽制したい 空破弾をガードしたら大破壊投げだ

ジョー…遠距離立ち弱パンチを連打しているだけで、勝手に当たってくれる

鎮…弱攻撃を出すと酔っぱらうことが多いので、投げてしまおう

●その他のパターン

K…画面端で待っていると、ブラックアウトやミニッツスパイクを出してくる。反応して反撃しよう

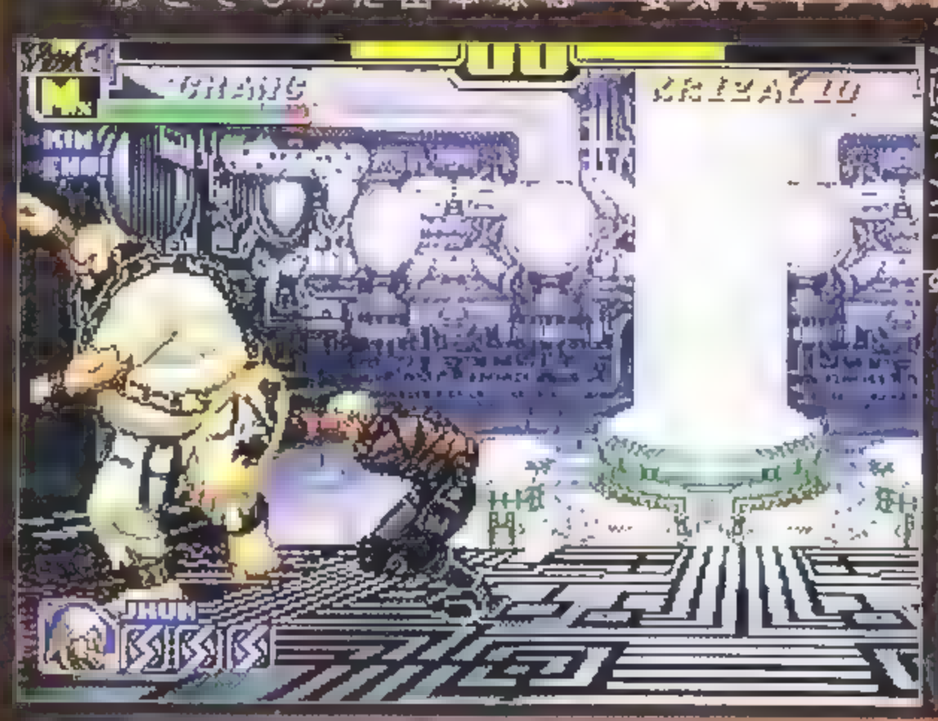
アテナ…画面端で待っているとサイキックテレポートしてくる。反撃していこう

包…しゃがみ強パンチの先端を当てるように出していこう。当たってくれやすい

技コマンド表

破顔撃	→or←＋C
鎮締め	→or←＋D
ひき逃げ	↘＋A
鉄球粉砕撃★	←ため→＋AorC
鉄球 大回転	AorC連打
大破壊投げ 投げ間合いで	→↘↓↙←→＋AorC
鉄球 太鼓打ち	←↙↓↘→＋BorD
鉄球 大暴走	↓↘→↘↓↙←＋AorC
鉄球 大圧殺	↓↘→↓↘→＋AorC
鉄球 大撲殺	↓↘→↓↘→＋BorD
○ストライカー動作	
鉄球 大降臨	画面端で相手を鉄球でつぶす

対クリザリッド



にかくジャンプ攻撃を出していれ ャンはジャンプ

このガードポイントが重要なのです

うーむ…、分身してますね。投げこ 裏いましょう

チョイ・ボンゲ

攻略／DSP一たろりん

対CPU戦攻略

●その他のパターン

オナ、クラーク、アテナ、ジョン

ひたすら強飛翔脚で突っこむパターン　最初はラウンド開始時の間合いで垂直ジャンプから、次からは後ろジャンプから出していこう。

アテナだけは少し特殊。弱飛翔脚で手前に着地し、サイコソードの空振りを誘って反撃しよう

かなり離れた位置でも、問題なくサイコソードの空振りを誘えるぞ

●その他のパターン

ケイ、ユリ

カードをかためて、または小技を出して相手の行動を待ち、反撃していくもの

K'…ミニッツスパイクはしゃがんでいれば空振りするので反撃。歩いて近づいてきたら前かわし。近距離立ち強パンチの空振りを誘える

真吾…真吾キック、琴月などをガードしたあとにしゃがみ強キックで反撃し、起き上がりにしゃがみ強キックを重ねる（ジャンプで回避されたら、着地地点にしゃがみ強キックを重ねる）。

テリー…しゃがみ弱キックで牽制。クラックシュートやジャンプの着地に連続技

ジョー…待っていれば勝手に必殺技を出してくる。ダウンさせたら、起き上がりにふっとばし攻撃を重ねよう、

舞…➡＋Bをガードしたら投げ。ジャンプ攻撃をガードしたら一瞬様子を見て、必殺技まで出してきたら反撃。何もしてこなかったら投げる。

リョウ…しゃがみ弱パンチで牽制（遠め）　猛虎　雷神刹が来たらをガード後投げる（連続技を狙ってもいい）

ユリ…しゃがみ弱パンチで牽制　弱空牙が来たら連続技前かわしは投げる

フルフ…しゃがみ弱パンチで牽制。急降下爆弾パンチやラルフタックルに反撃

ウィップ…しゃがみ弱パンチ→ストリングスショットの連係を前かわしで抜け連続技

拳崇…強箭疾歩や龍連牙・地龍をガードして反撃

マリー…スピンフォールとストレートスライサーに反撃

香緋…しゃがみ弱パンチで技を誘い、前かわしで抜けて投げ（or連続技）

●その他のパターン

ヴェノム、ロバート、ライデン

アンディ…弱旋風飛猿刺突→方向転換（前）→方向転換（うしろ）のくり返し

鎮、包…裏まわりジャンプ強パンチから連続技

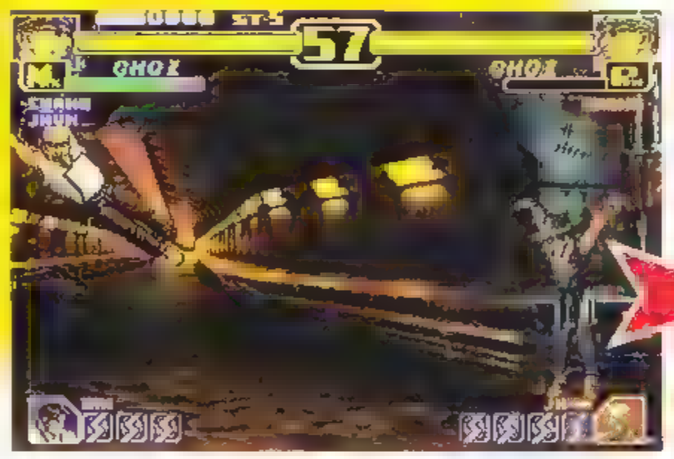
チョイ…垂直小ジャンプ強キックを出すと以下の技が誘える

1前かわし…投げ

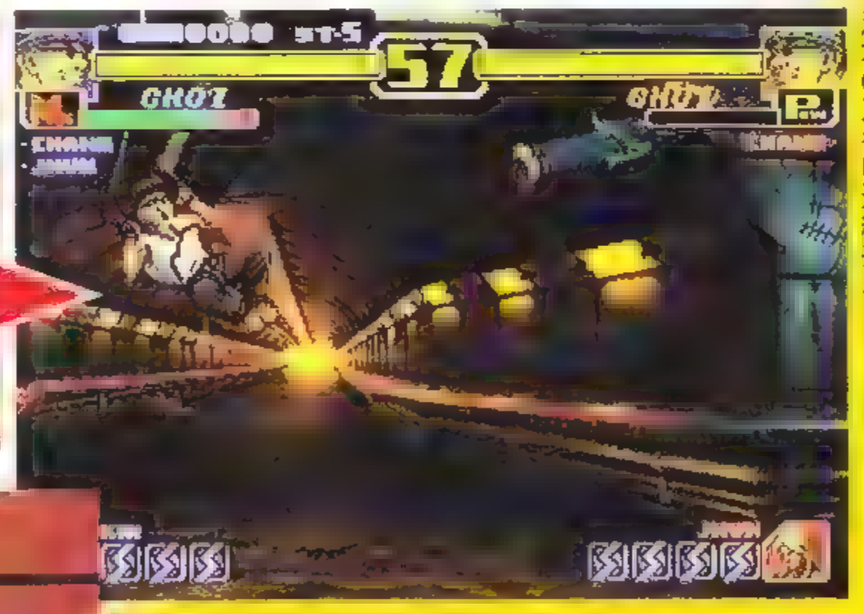
2大ジャンプ空中ふっとばし攻撃…着地地点に連続技

キンク…近づいてきたらしゃがみ強パンチ→キャンセル骸突き（・キャンセル弱鳳凰脚）を決める

香澄…小ジャンプ空中ふっとばし攻撃を空振りして当て身を誘い、スキに技を当ててダウンさせる　起き上がりにしゃがみ強キックを重ねよう



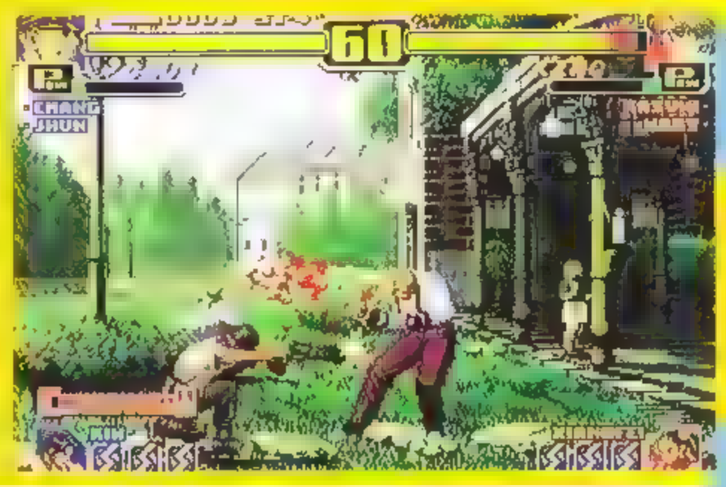
垂直小ジャンプ強キックを出すと、チョイはそれを落とそうとして



昇り空中ふっとばし攻撃を出すが、空振り。着地のスキに連続技た

相変わらず飛翔脚が強い 骸突きも通用するぞ

しゃがみ強パンチに弱いキング。ガードされても骸突き・鳳凰脚が入るし



対クリザリッド

は挑びこみから連続で待つ　■面中ゆまで近づいてきたンプー頂点付近しよう　すると空振りを誘えるダッシュして着き　連続技を決よう（D投げでダメージを えつつ　位置を入れ替える のもいい）　これのくり返し で勝つことができるぞ。

こんな感じで対空技を空振りさせることができる。ウハウハだね

技コマンド表

●投げ技

頭乗刺し	➡or⬅＋C
下血突き	➡or⬅＋D

●特殊技

骸突き	➡or⬅＋A
通り魔蹴り	➡or⬅＋B

●必殺技

竜巻疾風斬★	↓ため↑＋AorC
飛翔空裂斬	↓ため↑＋BorD
旋風飛猿刺突	⬅ため➡＋AorC
回転飛猿斬	↓↙⬅＋AorC
奇襲飛猿突き 回転飛猿斬中	AorC
飛翔脚★ ジャンプ中	↓↘➡＋BorD

●超必殺技

真！超絶竜巻真空斬	➡↘↓↙⬅➡↘↓↙⬅＋AorC
鳳凰脚	↓↘➡↘↓↙⬅＋BorD
真！超絶輪回転突刃 ジャンプ中	↓↘➡↓↘➡＋AorC

○ストライカー動作

挑発二昧

相手のパワーゲージを減少させる。相手が間合い内にいれば攻撃に変化

ジョン・フーン

攻略／DSP－たろりん

流滝蹴で相手の頭上を華麗に舞え！

対CPU戦攻略

クーサリットさえも手玉に取れます。ただし1本目ですけどね。

●はっきり踏み踏みパターン

相手を画面端に追いこんだあと、垂直ジャンプ流滝蹴で踏み続ける 画面端へのプロセスは他のパターンを参照。

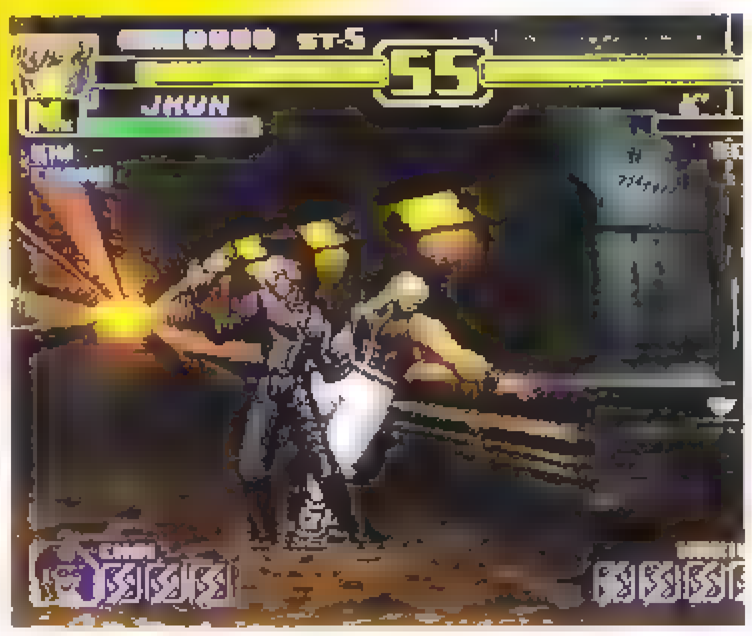
●技が乱れていますパターン

ひたすらカードをかためて待ち、相手の行動に対応した反撃を決めていくもの

K'…ブラックアウトはしゃがみ強キック ミニノッスパイクは連続技 歩いて近づいてきたら前かわし（投げ失敗の強パンチ空振りを誘える）

ジョー…スラッシュキックはしゃがみ強キック、タイガーキックは連続技。黄金のカカトは様子見

舞…ジャンプ攻撃はカード



意地でも投げようとするK'。投げ失敗で立ち強Pを空振りするとは、愚かな・

後様子見。何もしないようならD投げ。必殺忍蜂（超必殺忍蜂）、➡+BもD投げ、

レオナ…グランドセイバーをガードしてD投げ

ラルフ…急降下爆弾パンチやラルフタックルに反撃

ウィップ…しゃがみ弱パンチのあと、ストリングス・シュットを出すことが多い。跳びこみか前かわしから連続技

アテナ…サイコボールアタックはかわし攻撃、サイキックテレポートは投げ

拳崇…強箭疾歩や龍連牙・地龍に反撃

鎮…寝たり酔管巻翁を出したらしゃがみ強キック

マリー…スピンフォールやストレートスライサーに反撃

●ちくちく待ちパターン

対応キャラ：真吾、テリー、アンディ、ユリ、クラーク、…

しゃがみ弱キックかしゃがみ弱パンチで牽制し、相手の技に反撃するパターン

真吾…跳びこみか真吾キック、琴月をガードしてD投げ

テリー…クラックシュートかジャンプ攻撃（しゃがんでいれば当たらない）の着地のスキに連続技を決める

アンディ…前かわしにD投げ 必殺技にも反撃

ユリ…弱空牙は連続技 前かわしは投げ

クラーク…マウントタックルを誘えるので反撃

キム…跳びこみはしゃがみ強パンチで 飛翔脚は相打ちになるか、ダメージ的に勝つ

チャン…目の前まで接近された時たけしゃがみ弱パンチを出す。遠距離立ち強パンチを空振りしたら前かわしで接近して投げ or 連続技

ジョン…跳びこみは垂直ジャンプ流滝蹴×数発で返す 満月斬は反撃

キング…しゃがみ弱パンチを当ててすぐ前かわしをして投げ キングが弱攻撃を空振りした時は前かわし後ガード

すぐに前かわししてみましょう。必殺技を回避できますよ

近づかれたらしゃがみ弱パンチです。これがキングに当たったら

●その他のパターン

クマ、包、チョイ、…

技を誘い、すぐに前かわして接近して投げ or 連続技

マキシマ、香澄…しゃがみ強キックでダウンさせ、起き上がりにしゃがみ強キック

紅丸、リョウ、タクマ…遠距離立ち強キック 前かわしは投げる

ロバート…遠距離立ち強キックを当てると旋燕連舞脚を誘えることがある 2段目をカットしたあとしゃがみ強キック（連打）でタウンさせる

包…跳びこみ連続技

チョイ…遠めの間合いで垂直小ジャンプ強キックでシャンプを誘い、着地に連続技

対クリザリッド

…常ジャンプ空中…撃（一度ガード…小ジャンプ）を…に追いこんだら…ば踏み踏みパターンで…で待ち、しゃがみ弱パンチ（その後立ちガード）で前かわしを誘って連続技…えなくても、相手の技をつぶせることが多い。

前かわしのスキに決める連続技は、しゃがみ強P→キャンセル強満月斬です

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
反動撃	➡or⬅+C
回旋風	➡or⬅+D
●特殊技	
猟虎撃	➡+B
（押しっぱなしで「猟虎陣」へ移行）	
流滝蹴★	ジャンプ中 ⬇+B
●必殺技	
満月斬★(強)	⬇⬋⬅+BorD（弱満月斬～Bボタン押しっぱなして「猟虎陣」へ移行
排気撃	⬇⬋⬅+AorC
弱排気撃～Aボタン押しっぱなして「狙鷲陣」へ移行	
空砂塵	⬇ため⬆+AorC
弱空砂塵～Aボタン押しっぱなして「狙鷲陣」へ移行	
狙鷲陣	⬇⬇+A
鷲爪脚(上段)★	狙鷲陣中 ⬆+C
鷲爪脚(下段)★	狙鷲陣中 C
太極破★	狙鷲陣中 D
切り替え攻撃（A→B）	狙鷲陣中 ➡or⬅+B
（B押しっぱなしで「猟虎陣」へ移行）	
切り替え動作	狙鷲陣中B（→猟虎陣） 猟虎陣中A（→狙鷲陣）
猟虎陣	⬇⬇+B
飛虎撃	猟虎陣中 ⬆+C
猛虎撃★	猟虎陣中 C
襲虎撃★	猟虎陣中 ⬇+C
太極避	猟虎陣中 D
切り替え攻撃（猟虎陣→狙鷲陣）	猟虎陣中➡or⬅+A（A押しっぱなしで「狙鷲陣」に移行）
●超必殺技	
鳳凰裂爪脚	⬇⬊➡⬇⬊➡+BorD
鳳凰天舞脚	ジャンプ中 ⬇⬊➡⬇⬊➡+BorD
●ストライカー動作	
伏虎襲撃	相手の状況によって変化

キング

攻略／ヒデ本条

ミラージュダンスで反撃!! 今年の私にスキはない!!

対CPU戦攻略

●倒れたら負けよ!! パターン

ラウンド開始と同時に画面端まで後退。しゃがみガードを固めて待ち、跳びこみやスキの大きな技をガードしたあとにミラージュダンスを決めていく。ミラージュダンスヒット後は、相手の起き上がりにジャンプ弱パンチを重ね、そのまま近距離立ち弱キックにつなぐとCPUはガードしないので、キャンセルしてミラージュダンスを出せば同じ行動をくり返すことができる。かわし動作はC投げて対応。とにかくダウンを奪ったらジャンプ弱パンチを重ねていこう。

K'…ミニッツスパイクはガード後に、ブラックアウトは反応して投げで反撃。

真吾、リョウ、アンディ、クラーク、鎮…しゃがみ弱キックで特定の技を誘う。真吾は真吾キック、琴月 未完成、リョウは猛虎 雷神刹、アンディは空破弾、クラークはマウントタックル、鎮は柳燐蓬莱、酔管巻翁を誘い反撃。

テリー…クラックシュート、バーンナックルをガード後反撃。

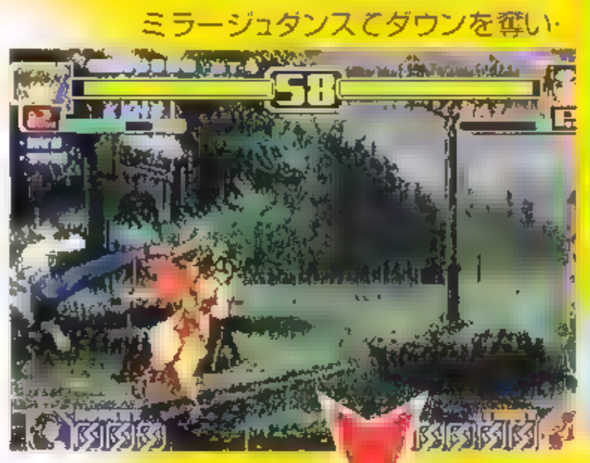
ジョー…スラッシュキック、黄金のカカトをガード後に反撃。

舞…黒燕の舞ガード後反撃。

レオナ…グランドセイバーをガード後に反撃しよう。

アテナ…テレポートを投げ。

拳崇…箭疾歩、龍連牙・地龍をガード後に反撃。



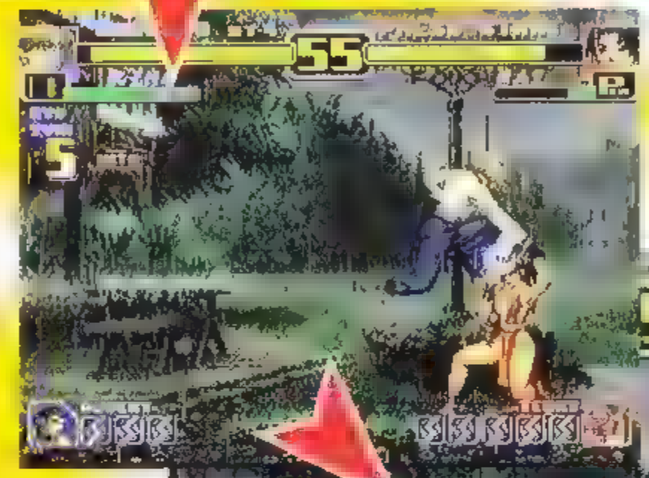
ミラージュダンスでダウンを奪い

キム…しゃがみ弱キックを空振り後かわし動作。飛翔脚、半月斬を出してきたら反撃。

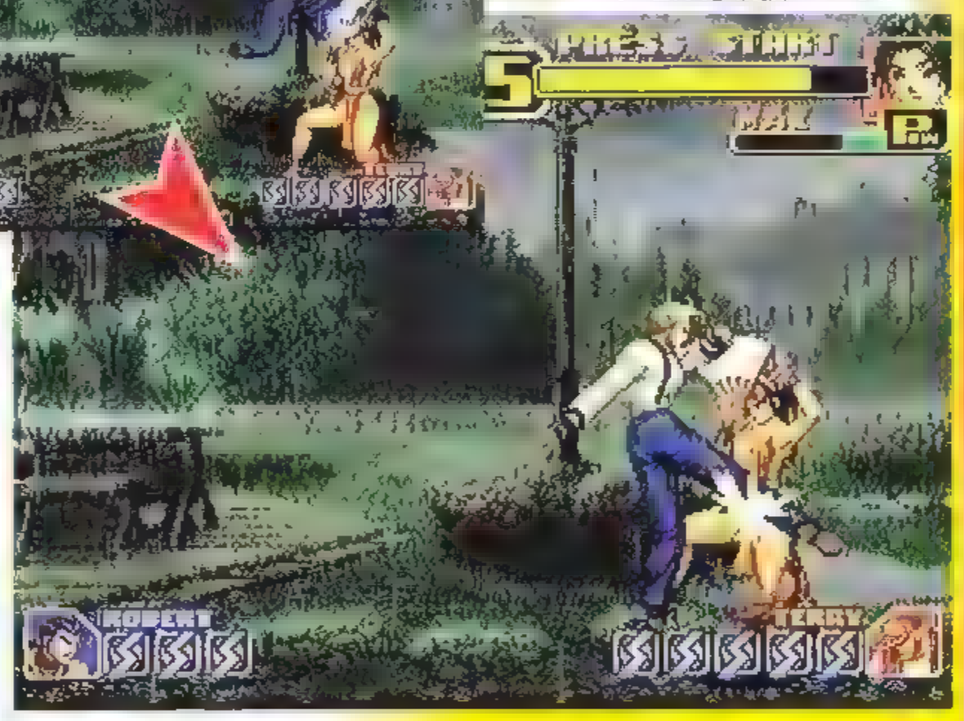
ジョン…流滝蹴をひたすらガード。目の前に落ちてきたらミラージュダンス。

キング…サプライズローズ、トルネードキック'95をガード後に反撃するべし。

マリー…スピンフォール、ストレートスライサーをガード後に反撃していこう。



起き上がりにジャンプ弱パンチを打点低めで重ねると



CPUは近距離立ち弱キックをガードしない。キャンセル必殺技につなげ

紅丸、ユリは遠距離立ち強キック。タクマ、ラルフは遠距離立ち強パンチの先端を当てるように出していくだけのパターン。かわし動作は投げで対処していくべし。

ユリ…雷煌拳を出して来ることがある。かわし動作から反撃していこう。

●[illegible]のパターン

マキシマ…ジャンプふっとばし攻撃を当てていくだけ

ロバート…かわし動作から強引に投げ。あとは最初のパターンを使おう

ウイップ…しゃがんで待ち、腕を上げるポーズが見えたらかわし動作からトルネードキック'95を決める

包…ジャンプ弱パンチから連続技を狙っていくだけ

チャン…間合いを離し、しゃがみ弱キックを出していると遠距離立ち強パンチor鉄球粉砕撃のあと、連続して鉄球粉砕撃を出してくることが多い。かわし動作から連続技。

チョイ…後ろ小ジャンプ強キックを出していると、空中ふっとばし攻撃と竜巻疾風斬を誘えることが多い。空中ふっとばし攻撃は着地のスキに、竜巻疾風斬は技のスキに連続技を決めていこう

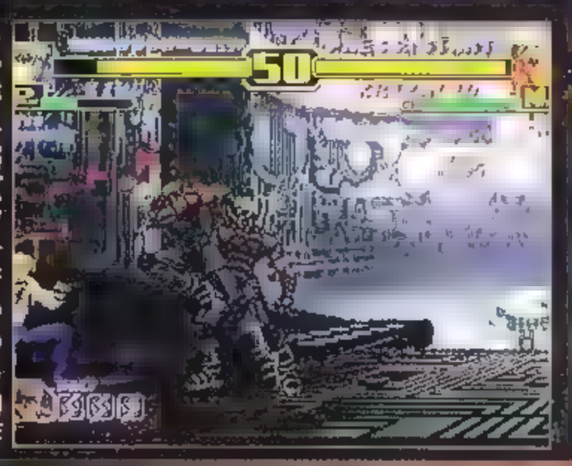
香澄…スライディングキックの先端を当てるように出していくだけで勝てる

香緋…しゃがみ弱キックを出したあと、かわし動作から投げを狙うだけ。

対クリザリッド

[illegible]は空中ふっとばし攻撃を[illegible]いくだけで倒せ[illegible]ダウンを奪ったら、[illegible]に再度空中ふっとばし攻撃を[illegible]ねよう。

2本目はラウンド開始と同時に画面端まで後退し、しゃがみ弱パンチでかわし動作を誘う。素早く反応しC投げを決め、倒れたら負けよパターンに移行しよう。テュホン、レイジ連射モードは無理をせずガードを固めて待とう。



しゃがみ弱パンチでかわし動作を誘う。見逃すな!!

技コマンド表

●[illegible]	
ホールドラッシュ	→or←+C
フックバスター	→or←+D
●[illegible]	
スライディングキック	↘+D
トラップキック	→+B
●[illegible]	
ベノムストライク★	↓↘→+B
ダブルストライク★(/)	↓↘→+D
サプライズローズ	→↓↘+AorC
トラップショット	→↓↘+BorD
ミラージュキック★(×)	→↘↓↙←+AorC
トルネードキック'95	→↘↓↙←+B
トルネードキック	→↘↓↙←+D
ミラージュダンス★、 × 投げ間合いで	←↙↓↘→+AorC
●[illegible]	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+BorD
サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←+BorD
◎ストライカー動作	
トラップラッシュ 画面端からスライディング→ヒット後に相手を打ち上げる	

ブルー・マリー

攻略／DSP－たろりん

投げて投げて投げまくれ！バックドロップで全員投げ！

テリー…①クラックシュート、ジャンプ。

アンディ…①前かわし、空破弾など。②前者は投げ。

リョウ…①ジャンプ、猛虎雷神刹。②リアルカウンター→投げ。後者はカード後反撃してもいい

ラルフ…1ラルフタックル、急降下爆弾パンチ

鎮…①柳燐蓬莱など

キム、ジョン…①跳びこみ、半月斬or満月斬。②クライミングアローで迎撃。ジョンの満月斬は反撃可能。

次に、しゃがみ弱パンチで牽制するキャラ

ユリ…1跳びこみ、弱空牙 2前者は対空技

クラーク…1マウントタックル

チャン…①遠距離立ち強パンチの空振り。②前かわしで接近し、投げor連続技

香緋…①各種必殺技、特種技。②前かわし→投げ

最後に、カードをかためて待つキャラ

ジョー…①各種必殺技。②黄金のカカト以外は反撃可。

レオナ…①グランドセイバー。②投げ。

ウィップ…①ストリングス・ショット。2前かわしかジャンプ攻撃で接近し連続技。

ストリングス・ショットを待とう。反応が早ければ跳びこみも間に合う

アテナ…①②サイコボールアタックはかわし攻撃。ッサイコリフレクターはストレートスライサー、サイキックテレポートは投げ。

拳崇…①強箭疾歩、龍連牙・地龍。

マリー…①ストレートスライサー、スピンフォール

K'…弱ストレートスライサーのみ。

マキシマ…しゃがみ強キック。起き上がりにも重ねる。

紅丸、キング…近づいてきたところにしゃがみ強パンチ

ストレートスライサー→キャンセルハンマーアーチ→キャンセル弱ストレートスライサーを決める。

ロバート…前かわしで接近して投げる。あるいは、遠距離立ち強キックを当てると旋燕連舞脚を誘えるので、しゃがみ強キックで反撃する。

タクマ、包…跳びこみから連続技

チョイ…離れた間合いで垂直ジャンプ強キックを出すと大ジャンプ空中ふっとばし攻撃を誘える。着地に連続技

遠距離で空振り連続技を誘うのもかんていれは3発目か空振りするぞ

香澄…空中ふっとばし攻撃（空振り）で当て身投げの空振りを誘い、連続技。起き上がりにはしゃがみ強キック

対CPU戦攻略

ダウンを奪ったあと、起き上がりに密着してリアルカウンターを重ね、相手が起き上がったら少し待ってからバックドロップ・リアルを決めるパターン。1回ダウンを奪えは、あとはこれをくり返すだけで勝てるぞ。最初にダウンを奪うまでは、以下のパターンを使うことになる。

ちなみに、通常技→キャンセルハンマーアーチ→キャンセル弱ストレートスライサーも、よく決まる

カードをかためて、あるいは技を振ってCPUの技を待ち、反撃していくもの

まず、しゃがみ弱キックで牽制するキャラ。以下、①待つ技、②対処法の記述となる。2がないものに関しては、スキに連続技を決めていく。

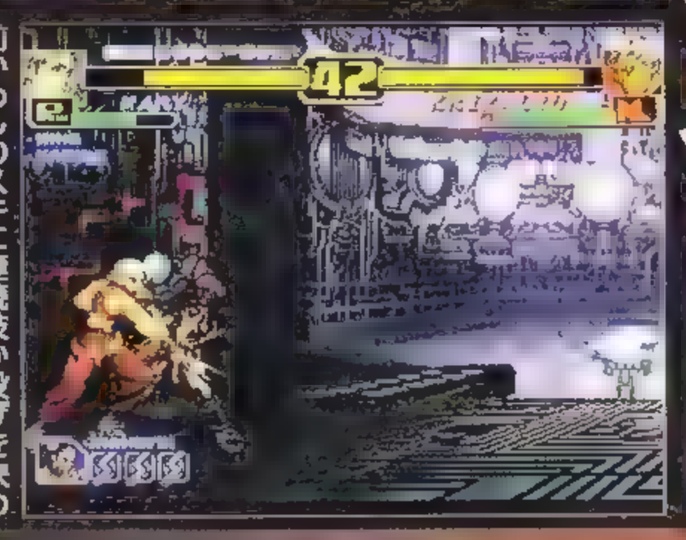
真吾…①琴月、真吾キック、シャンプ攻撃 2後者2つはガード後投げ

リアルカウンターを早めに重ねるのがコツ。一部効きにくいキャラもいる

技コマンド表

ビクトル投げ	→or←＋C
ヘッドスロー	→or←＋D
ハンマーアーチ	→or←＋A
タブルローリング	→or←＋B
クライミングアロー	↘＋B
スピンフォール	↓↘→＋AorC
M. スパイダー スピンフォールヒット時	↓↘→＋AorC
ストレートスライサー★	←ため→＋BorD
クラブクラッチ ストレートスライサーヒット時	↓↘→＋BorD
バーチカルアロー★（弱／×）	→↓↘＋BorD
M. スナッチャー バーチカルアローヒット時	→↓↘＋BorD
M. リバースフェイスロック	↓↙←＋B
M. ヘッドバスター	↓↙←＋D
リアルカウンター	↓↙←＋AorC
バックドロップ・リアル リアルカウンター中	←↙↓↘→＋AorC
ヘッドクラッシュ リアルカウンター中	←↘↓↙→＋BorD
●超必殺技	
M. タイフーン	→↘↓↙←→↘↓↙←＋BorD
M. スプラッシュローズ	↓↘→↘↓↙←＋AorC
M. ダイナマイトスウィング	↓↘→↓↘→＋BorD
◎ストライカー動作	
ラピッドスパイダー 画面端から突進→相手を垂直に打ち上げる	

対クリザリッド



跳びこみからジャンプ空中攻撃のくり返しで待ち、接近したらしゃがみ弱パンチ。前かわしを誘えたらスキに連続技か投げ。しゃがみ弱パンチ後は前かわしを誘えなかった場合のために、しゃがみ弱パンチ後は立ちガードで様子を見るとよい。ダウンを奪ったら、あとはグッナイパターンでOK

前かわしのスキに連続技か投げを決めれば勝ち確定。ワンチャンス！

藤堂香澄（ふうどうかすみ）

攻略／DSP－たろりん

竜巻槍打が決まれば勝ち！当て身投げからつながるしね

そ　舞やキングの➡＋Bも、ガード後に投げることができる　注意点は以下の通り

K…歩いて投げにくることがある。前かわしで回避

ウィップ…しゃがみ弱パンチのあとストリングス・ショットを出すことが多い　前かわしで接近して連続技だ

アテナ…サイコボールアタックはかわし攻撃。サイキックテレポートは投げ

キム、ジョン…遠めの間合いで牽制　跳びこみを滅身無投で返す

2)しゃがみ弱パンチで牽制するキャラ…ユリ、クラーク、チャン

ユリ…前かわしは投げ　跳びこみは滅身無投　弱空牙は連続技　雷煌拳は前かわし

クラーク…マウントタックルを誘う　間合いは遠め

チャン…近づかれた時だけしゃがみ弱パンチを出すこと。狙いは、遠距離立ち強パンチの空振りを待ち、前かわしで接近して連続技を決めること（鉄球粉砕撃を空振りすることが多いのだ）

●その他のパターン

対応キャラ：マキシマ、紅丸、ロバート、タクマ、チョイ、香澄

マキシマ…弱重ね当て（空振りしない距離で）　跳はれても滅身無投が間に合うことが多い

紅丸…遠距離立ち強キック

ロバート…前かわしで強引に接近して投げる

タクマ、包…跳びこみから連続技を狙う

チョイ…垂直ジャンプ強キックで空中ふっとばし攻撃の空振りを誘い、着地に連続技

香澄…しゃがみ強キック相打ちになることもあるが、タメージ的に勝てる

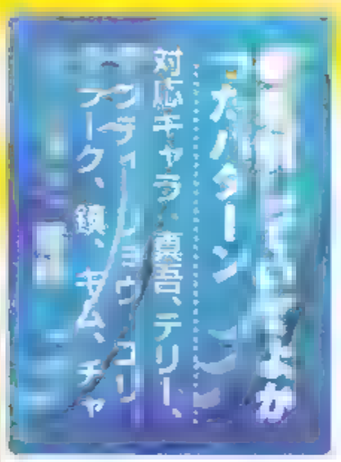
こちらのジャンプを落とそうとするのだが、あえなく空振りするチョイ

対CPU戦攻略

弱竜巻槍打→大ジャンプ強キックを決めたあと、着地地点にダッシュで接近して近距おなじみのパターン。竜巻槍打で浮かせたあと、強キックで追い打ちし

ひたすらガードをかためて待ち、スキの大きな技（詳細は略）をガードしたあとに反撃する（竜巻槍打）パターン　間合いが広いので決めやすいダッシュで接近して立ち強P。発生が遅いので注意すること

離立ち強パンチを重ねる（➡キャンセル弱竜巻槍打でループ）パターン　近距離立ち強パンチは発生が遅いので、早めに出しておくことが肝心



●[illegible]

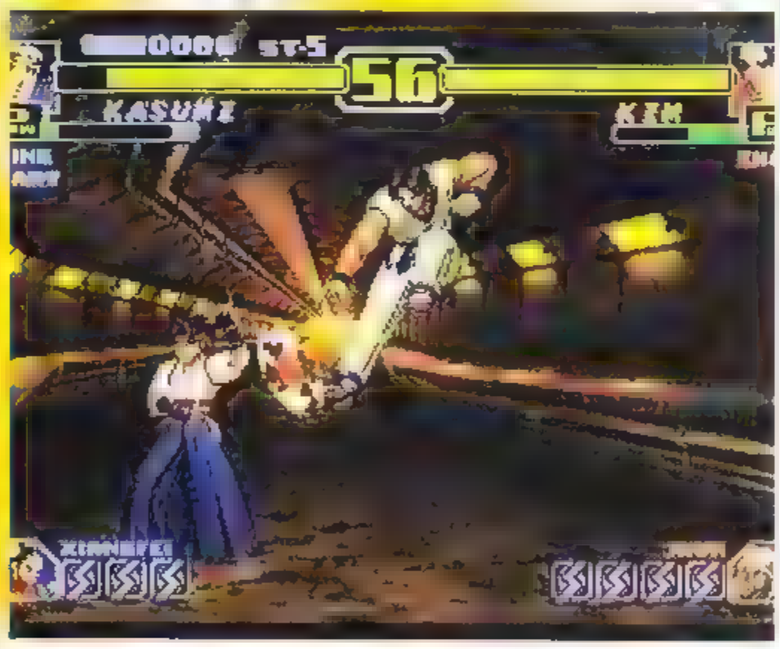
対応キャラ：真吾、テリー、[illegible]、ユリ、クラーク、鎮、キム、チャ

牽制技でCPUの技を誘い、反撃するパターン。反撃はやっぱり竜巻槍打　見え見えの必殺技には滅身無投を決めてもよい（端で決めれば連続技で追撃し、竜巻槍打モードに入れるからね）

1)しゃがみ弱キックで牽制するキャラ…真吾、テリー、アンディ、リョウ、鎮、キム、ジョン。

注意点は以下の通り

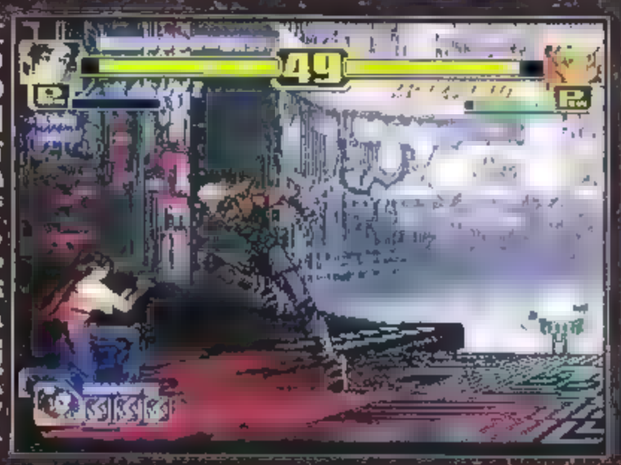
リョウ…猛虎雷神刹を誘って滅身無投orガード後に竜巻槍打を決める



キムに対してはやや難しいかも。1回決まれば勝ちだけどね

対クリザリッド

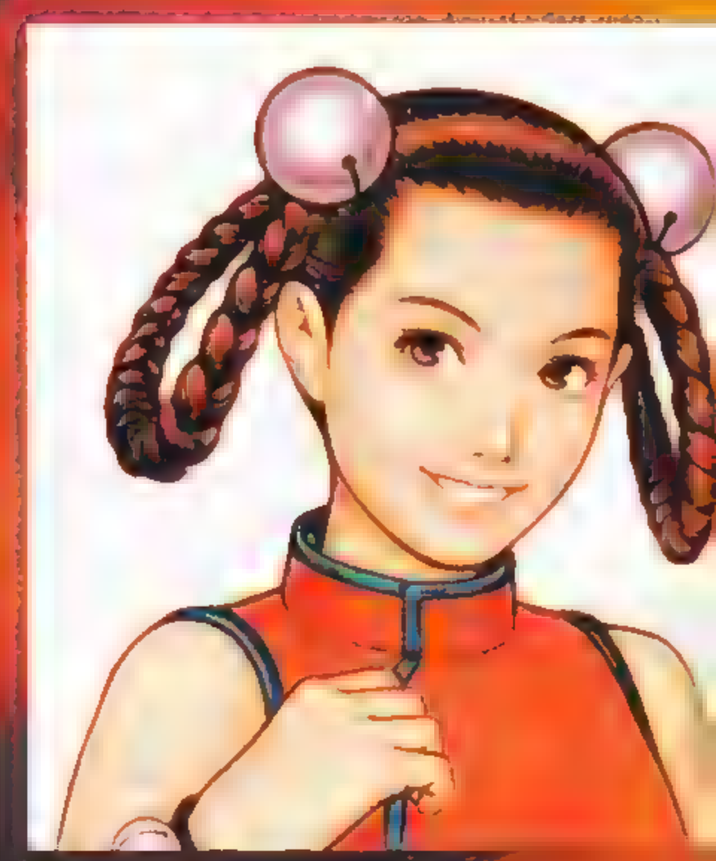
[illegible]ジャンプ空中ふ[illegible]→キャンセル弱[illegible]のくり返し[illegible]で待ち、画面中[illegible]近されたらしゃ[illegible]（そのあとは立[illegible]おくこと）。する[illegible]を誘えることが[illegible]のスキに連続技を決める。[illegible]回決まれば、あとは「あいかわらず着地後のガードが甘いです」パターンで勝てる。うまくいけば気絶させることもできるぞ。



近めの間合いでしゃがみ弱パンチを出し、前かわしを誘うのだ

技コマンド表

●[illegible]	
巻き上げ	➡or⬅＋C
合気投げ	➡or⬅＋D
●[illegible]	
肘当て	➡＋A
●[illegible]	
重ね当て★	⬇↘➡＋AorC
白山桃★	⬇↙⬅＋BorD
滅身無投	⬅↙⬇↘➡＋B
殺掌陰蹴	⬅↙⬇↘➡＋D
竜巻槍打★	／　／
投げ間合いで	➡↘⬇↙⬅＋AorC
扇溝流し	⬇↙⬅＋AorC（3回連続入力）
●[illegible]	
超重ね当て	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC
心眼　葛落とし	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AorC
◎ストライカー動作	
画面端に出現して相手を挑発	
相手との接触で投げ技に変化	



リー・シャンフェイ

李香緋

攻略／蒼炎闘士ゆーち

中華の極意を極めれ！ いいな～簡単だな～丸坊主

しゃがみ強キックを先端目安で当てにいこう　かわし攻撃には通常投げで対処すべし　ダウンを奪ったら、間合いを調整(キャラによる)してCPUの起き上がりに再びしゃがみ強キックを重ねよう

マキシマ、レオナ・起き上がりにはちょっと早めにしゃがみ強キックをかさねよう

真吾…必殺技はもちろん、シャンプ攻撃　遠距離立ち強ハンチや必殺技をカートした

あとも反撃をするべし！

テリー…クラックシュート、バーンナックル（しゃがみガードで空振りする）はしゃがみ強パンチ→キャンセル那夢波で反撃　ダッシュ、跳びこみはしゃがみ強パンチで迎撃しよう。また、しゃがみ強キックは起き上がりを完全に確認してから出していくといいぞ

アンディ…常に先端部が当たるように出していくこと　また、昇龍弾（空振り）には連続技、斬影拳カート後は少し踏みこんでしゃがみ強キックを決めるのじゃぞ

舞、キング…ダウンを奪ったら、起き上がりに空中ふっとばし攻撃（ちょっと早めに）を少し遠めから狙っていこう

ジョー、鎮…遠距離立ち強キックの先端が当たるように出していこう　かわし移動には通常投げ、タイカ　キックや瑞原蓮矢はカード後に打撃技で対処しよう　スラッシュキックはしゃがみガードで空振りするので、しゃがみ強パンチからの連続技を決めよう。ちなみにジョーはしゃがみ強キックパターンでもOK！　また、遠距離立ち強キック先端当てパターンは、紅丸、ジョー、リョウ、タクマ、拳崇、包、香緋にも有効

クラーク…空中ふっとばし攻撃だけで毎度アリ～

対CPU戦攻略

ら心砕波でOKよ

リョウ　ロハート、タクマ…空中ふっとばし攻撃からではなく、しゃがみ強キックから心砕波をキャンセルしていこう　空中ふっとばし攻撃やしゃがみ強キックなどで一度タウンを奪ってから狙っていくべし！　また、しゃがみ強キック・キャンセル心砕波（ロハート、タクマに対して）は密着から出していくのがポイントだぞ　リョウには心砕波がヒットしないか、これに反応してジャンプで跳び越えるので、後ろから着地地点にしゃがみ強キックをヒットさせていこう　あとはくり返し

アテナ…はじめカードをかためて待ち、サイキックテレポートを迎撃（連続技、通常投げ、しゃがみ強キックなど）しよう　タウンを奪ったあとはパターンに持ちこめるぞい

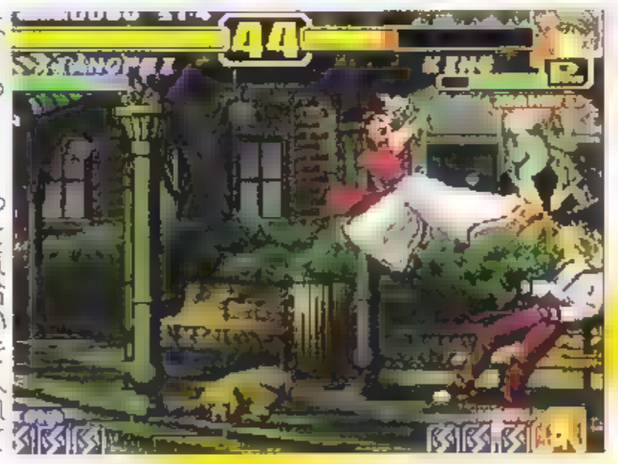
開始直後くらいの間合いから空中ふっとばし攻撃で跳びこみ、カートされた場合は着地後、閃里肘皇・貫空（以下：貫空）、もしくは閃里肘皇・心砕波（以下：心砕波）出していきCPUを投げてやろう

K…画面端俱なら貫空を狙おう　それ以外の位置関係なら心砕波でOK

着地後、いっはく置いて出すのがポイント！　香緋のおテコか

前から後ろから大砲で攻めまくり

オ～チョチョチョチョ　足もとか甘いなりヨ～　前かわしには投げね



なっろ～～　っと気合いを入れて跳びこもう　起き上がりにね

技コマンド表

●投げ技

華呟麻	➡or⬅＋C
力千後宴	➡or⬅＋D

●必殺技

双掌打★	➡＋A
弓歩・後旋腿★	➡＋B
伏歩・後旋腿	↘＋D

●超必殺技

天崩山★	➡⬇↘＋BorD
那夢波★	⬇↘➡＋AorC
閃里肘皇	⬇↘➡＋B
貫空	
閃里肘皇ヒット時	⬇↘➡＋B
閃里肘皇・心砕波	⬇↘➡＋D
詠酒	⬇↙⬅＋AorC
万泊後宴	投げ間合いで ➡↘⬇↙⬅➡＋AorC
衡氣守炮★	万泊後宴中
万泊後宴中	⬇↙⬅＋AorC

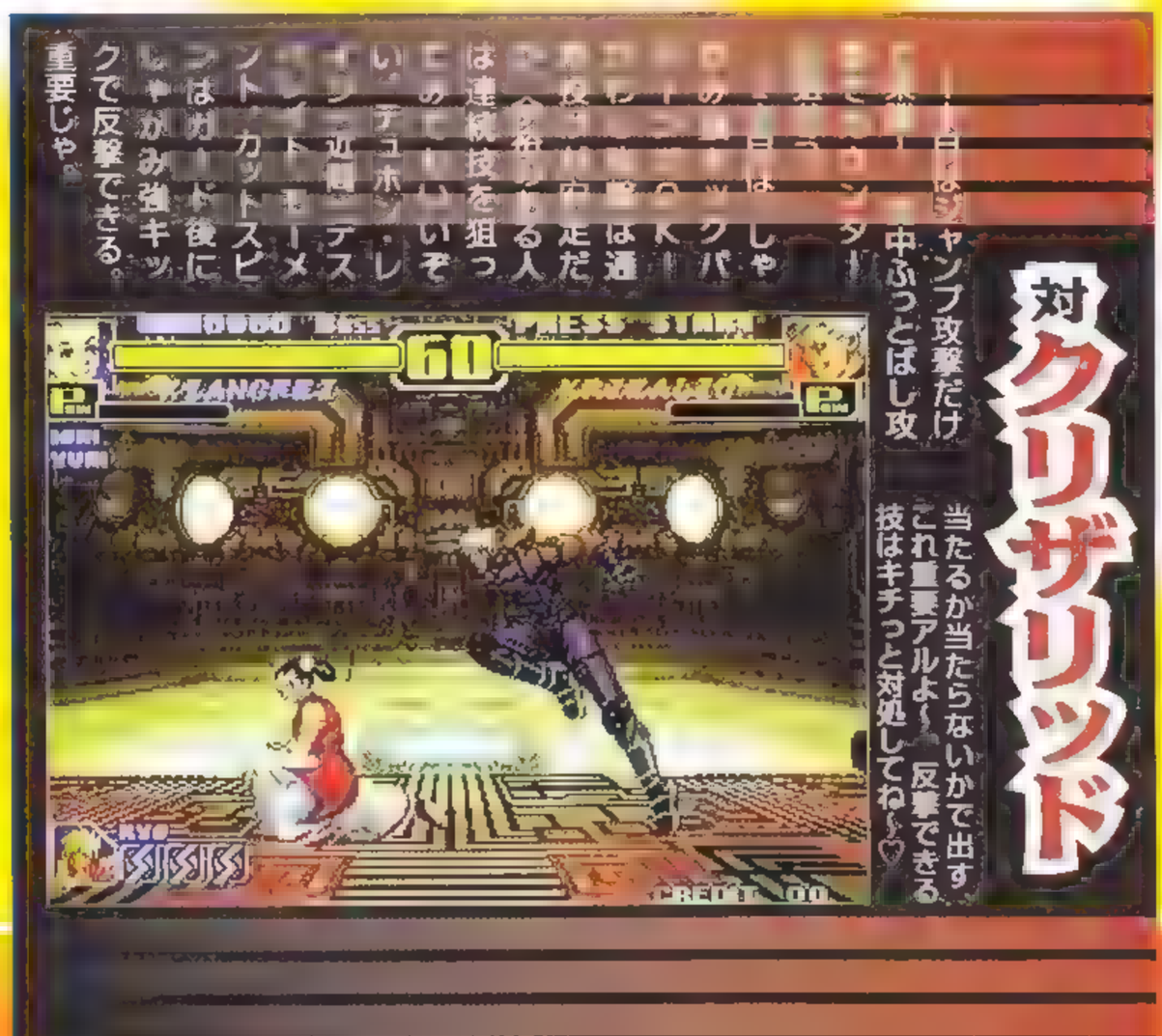
●裏技

大鉄神	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋BorD
超白龍	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC
挑発	超白龍中　BorD連打
真心牙	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋AorC

○ストライカー動作

大酷挑
相手を挑発・パワーゲージを減少させる

対クリザリッド



ジャンプ攻撃だけ中ふっとばし攻

当たるか当たらないかで出すこれ重要アルよ～　反撃できる技はキチっと対処してね～♡

ジョーは通常投げ足だけ中ふっとばし攻撃は連続技を狙っていこう　近間テスト・カットスピンはガード後にしゃがみ強キックで反撃できる。重要じゃ。

草薙 京-1

攻略／Kaz 78年式

相手を確実に誘い出さないと勝てません（泣）

アンディ、ジョー…ダウンさせて、起き上がりにひたすら立ちふっとばし攻撃を重ねていくパターンが通用する。

レオナ…しゃがみ弱キックで距離を調整し、かわし攻撃をピシピシ当てていくパターンが有効。場合によっては連続でかわし攻撃をくり返してもいい。

●その他のパターン

対CPU戦攻略

このパターンは、画面端などでしゃがみ弱攻撃で相手を牽制して、相手の攻撃のスキにタメージを与えていこうというもの。

ラルフ…しゃがみ弱攻撃で牽制してると急降下爆弾パンチを出してくるので、前かわしで回避して連続技へ。

クラーク…しゃがみ弱攻撃に反応してマウントタックルを出してくる。カードして反撃するべし！

アテナ…しゃがみ攻撃で牽制しなくても、弱サイコボールを撃ってきたあとにテレポートしてくるので、それに反撃すればいい。

特定の技で相手を誘い出すパターン。それぞれ誘い出す技が違うので気をつけよう。

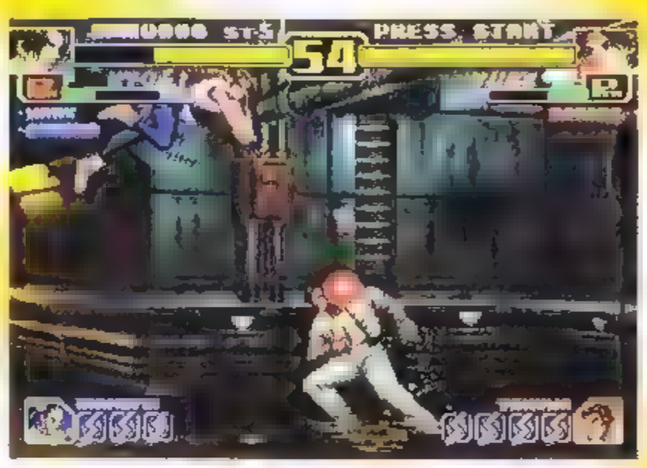
ロバート…C投げのあと、遠距離立ち強キックを起き上がりに重ねてガードさせると連舞脚を出してくるので、強朧車で反撃しよう。

ユリ…遠距離立ち強キックを当てないように出すと強雷煌拳を出してくるので、前かわしで回避して反撃しよう。

チャン…弱蒼鬼の1段目をヒットさせるようにすると、前かわしをしてくるのでそのスキに投げていこう。

チョイ、ジョン…垂直小ジャンプ強キックを出していくと、チョイは反応して大ジャンプふっとばし攻撃を空振りするので、落ちてきたところを攻撃。ジョンはこれをくり返すだけで食らってくれる。

落ちてきたところに立ち強パンチを当てて、垂直小ジャンプ強キックをくり返そう



降りてきたところに連続技確定！余裕ッチー。なんていわせねー！

●足元がお留守です

このパターンは足払い（しゃがみ強キック）などで相手をダウンさせ、起き上がりに再び足払いを重ねていくというもの。キャラによって起き上がりのタイミングが違うので注意しよう。

マキシマ…足払いを重ねた時に前かわし移動してくることがあるので、投げなどで対応していこう。

キング…足払いをガードされたら少し前進して前かわし移動しよう。するとサプライズロースなどスキの大きい技を出してくるので、追いかけて連続技を決めてやろう。

●跳びこんでボコッ

普通に跳びこんで連続技を狙おうという、いたってシンプルなパターン。

紅丸…ジャンプ弱キックで跳びこんで連続技へ。

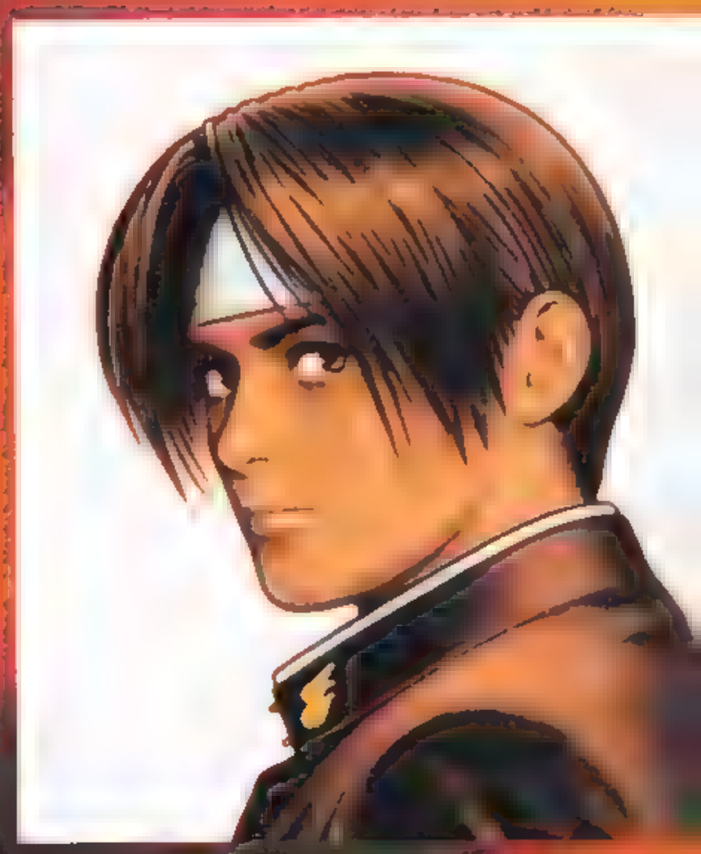
ウィップ…アサシンストライクを連発してくることがあるので、それを待って反撃してもOK。

対クリザリッド

[illegible]は跳びこみからの連[illegible]充分勝てる。[illegible]近～中間距離で[illegible]撃で牽制してい[illegible]手の前かわしを[illegible]きるので、そこ[illegible]技）を誘うことが[illegible]も空[illegible]着地時に連続技に持[illegible]相手を画面端まで持っ[illegible]七拾五式・改を連続技に組みこみ。追い打ちをジャンプ強攻撃に。落ちてきたら近距離立ち強パンチ→キャンセル七拾五式・改という形に持っていこう。こちらの方が早く着地するので、ダッシュで追いかけて連続技へGO！

技コマンド表

●[illegible]	
釟鉄	→or←＋C
一刹背負い投げ	→or←＋D
●[illegible]	
黒咬み	→＋A
穂振	→＋B
砌穿ち	↘＋C
●[illegible]	
闇払い★	↓↘→＋AorC
朧車	→↓↘＋BorD
七拾五式・改	↓↘→＋B・BorD・D
蒼鬼★	↓↙←＋AorC
●[illegible]	
大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋AorC
○ストライカー動作	
七拾五式・改	画面端からR,E,Dキックで登場。「七拾五式・改」で突進



草薙 京・2

攻略／修羅騎士

待ちと誘いを上手く組み合わせて闘っていこう！

テリー…①しゃがみ弱パンチ。②ジャンプ攻撃（昇り）、クラックシュート　3スキに連続技

リョウ…1画面端までさがってしゃがみ弱パンチ。②猛虎　雷神刹。③連続技

ユリ…1ギリギリ届かないくらいの間合いで、遠距離立ち強キック。②雷煌拳。③かわし移動で回避して連続技

レオナ…①寄ってきたところに荒咬みを出す　2グランドセイバー　3荒咬み→九傷→七瀬を決める　そして起き上がりに再度荒咬みをガードさせよう

ラルフ…1しゃがみ弱パンチ。②急降下爆弾パンチ。③ダッシュで寄って連続技

クラーク…①しゃがみ弱パンチ　2マウントタックル。③連続技

ウィップ…①遠めでしゃがみ弱パンチ、2ストリンクス・ショット、フック・ショット。3ストリングス・ショット→ジャンプから連続技、フックショット（裏まわりが多い）→ガード後連続技。

鎮…①しゃがみ弱パンチ　2柳燐蓬莱　3連続技

キム…①しゃがみ弱キックを出してすぐにかわし移動、2各種必殺技の空振り。③背後から連続技。

チョイ…1垂直小ジャンプ強キック（昇り）、2空中ふっとばし攻撃（空振り）。③スキに連続技

ジョン…①画面端まで下がってしゃがみ弱キック　2満月斬　3近寄って連続技

香澄…①中間距離でしゃがみ弱パンチを出してすぐに跳びこむ　2重ね当て　3スキにジャンプ攻撃から連続技

香緋…①しゃがみ弱パンチを出してすぐにかわし移動　2必殺技などの空振り。③スキに連続技

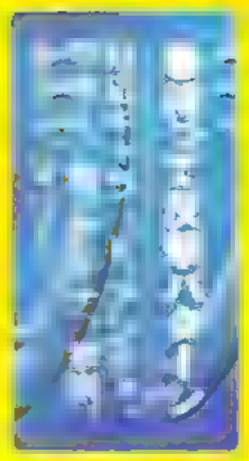
マキシマ…画面端で後ろジャンプ強キックをくり返す間合いが近いようなら、近距離立ち強パンチへつないで連続技を狙おう

ロバート…近寄ってきたら、弱鬼焼き。あとは、相手が起き上がったら弱鬼焼きを重ねていくだけでOK!!

タクマ、包…ジャンプ攻撃から連続技を狙う。

キング…しゃがんで待ち、近寄ってきたら遠距離立ち弱キックを当て、すくにかわし移動。相手がスキの大きな技を出していれば連続技を決めてやろう。

対CPU戦攻略

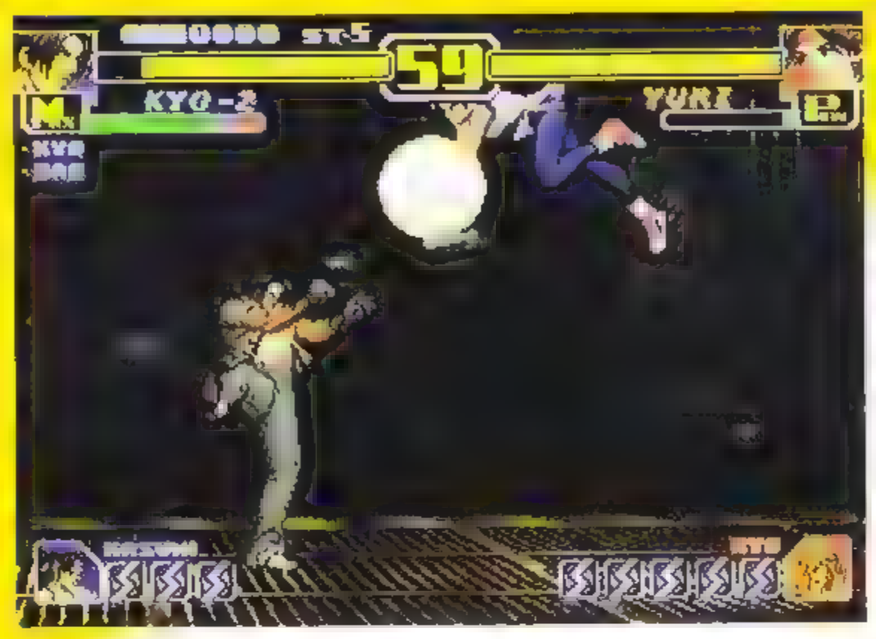


しゃがんでガードをかためて待ち、スキの大きい技をガードしたあとに反撃していくもの　相手がかわし移動をしてきた場合は投げで対処していこう。

舞…黒燕の舞を近距離立ち強パンチでつぶして（カウンター）、キャンセル弱鬼焼き

チャン…遠距離立ち強パンチと弱鉄球粉砕撃を待つ。このあと、高確率で弱鉄球粉砕撃を出してくるので、かわし移動で回避したあとに連続技を決めていこう

誘いパターン。相手の技を誘って、それぞれ対処していこう！



その名の通り、特定の技を振って特定の行動を誘うパターン。①誘う技、②誘える行動、3対処法の順に紹介。

紅丸…①先端が当たるように遠距離立ち弱キック、2前かわし、3投げ or 連続技。

真吾…①適当にしゃがみ弱パンチ。2真吾キック、琴月。③真吾キック→投げ。琴月→ダッシュで相手に接近してから連続技。

技コマンド表

●投げ技

釧鉄	➡or⬅＋C
一本背負い投げ	➡or⬅＋D

●特殊技

轟斧　陽	➡＋B
奈落落とし　ジャンプ中	⬇＋C

●必殺技

鬼焼き★（　/×）	➡⬇↘＋AorC
琴月★（　/×）	➡↘⬇↙⬅＋BorD
R.E.Dキック★（　/1）	⬅⬇↙＋BorD
荒咬み	⬇↘➡＋A
九傷	荒咬み中　⬇↘➡＋AorC
八錆★　∵2	荒咬みor九傷中　➡↘⬇↙⬅＋AorC
砌穿ち★	荒咬み→八錆中　AorC
鶴摘み★	荒咬み→八錆中　BorD
七瀬★	九傷中　BorD
毒咬み	⬇↘➡＋C
罪詠み	毒咬み中　➡↘⬇↙⬅＋AorC
罰詠み	罪詠み中　➡＋AorC

●超必殺技

無式	⬇↘➡↘⬇➡＋AorC

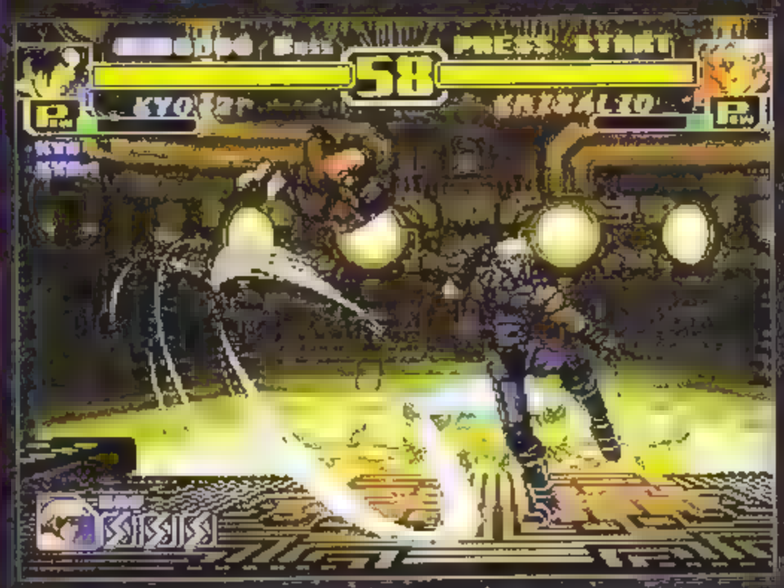
●ストライカー動作

七拾五式・改
画面端からR.E.Dキックで登場／「七拾五式・改」で突進

対クリザリッド

ジャンプ攻撃から上がりに荒咬みの先端を重ねたり、小ジャンプ攻撃を連発してつぶす。

近寄ってきたところに荒咬みを当てる。ガードにかかわらずこの技とテュポンレイジを高確率で出してくるので、間髪入れずに大ジャンプをして連続技を決めていこう。連続技を決めたあとは、相手の起き



荒咬みの先端を当てたあとは、すぐに跳びこんでいこう!!

草薙 京（くさなぎ きょう）

攻略／修羅騎士 [illegible]

草薙の歴史パターンも健在だが…今回は待ちと誘いで余裕!!

かわし、3投げor連続技。

真吾…1適当にしゃがみ弱パンチ。2真吾キック、琴月、3真吾キック→投げ。琴月→ダッシュで相手に接近してから連続技、

テリー…1しゃかみ弱パンチ。2ジャンプ攻撃（昇り）、クラックシュート。3スキに連続技。

リョウ…1画面端までさがってしゃがみ弱パンチ。2猛虎雷神剎。3連続技

ユリ…1ギリギリ届かないくらいの間合いで、遠距離立ち強キック。2雷煌拳。3前かわしで回避して連続技

レオナ…1寄ってきたところに荒咬みを出す 2ガードしていたらグラントセイバー 3荒咬み→九傷→七瀬を決める。そして起き上がりに再度荒咬みをガードさせよう

ラルフ…1しゃがみ弱パンチ 2急降下爆弾パンチ 3タ、シュ[illegible]寄[illegible]で連続技

クラ[illegible]ク…1[illegible]み弱パンチ 2マウントタ[illegible]クル 3連続技

ウィップ…1遠めでしゃがみ弱パンチ。2ストリングス・ショット、フック・ショット。3ストリングス・ショット→ジャンプから連続技、フックショット（裏まわりが多い）→ガード後連続技

鎮…1しゃがみ弱パンチ 2柳燐蓬莱、3連続技

キム…1しゃがみ弱キックを出してすぐにかわし移動。2各種必殺技の空振り。3背後から連続技。

チョイ…1垂直小ジャンプ強キック（昇り）。2空中ふっとばし攻撃（空振り）。3スキに連続技

ジョン…1画面端まで下がってしゃがみ弱キック。2満月斬 3近寄って連続技

香澄…1中間距離でしゃかみ弱パンチを出してすぐに跳びこむ。2重ね当て。3スキにジャンプ攻撃から連続技

香緋…1しゃがみ弱パンチを出してすぐにかわし移動。2必殺技などの空振り。3スキに連続技

対CPU戦攻略

しゃがんでカートをかためておき、スキの大きい技をカットしたあとに反撃していくもの かわし移動には投げや連続技でで対処していこう

舞…黒燕の舞を近距離立ち強パンチでつぶして（カウンター）、キャンセル弱鬼焼きで追撃していこう

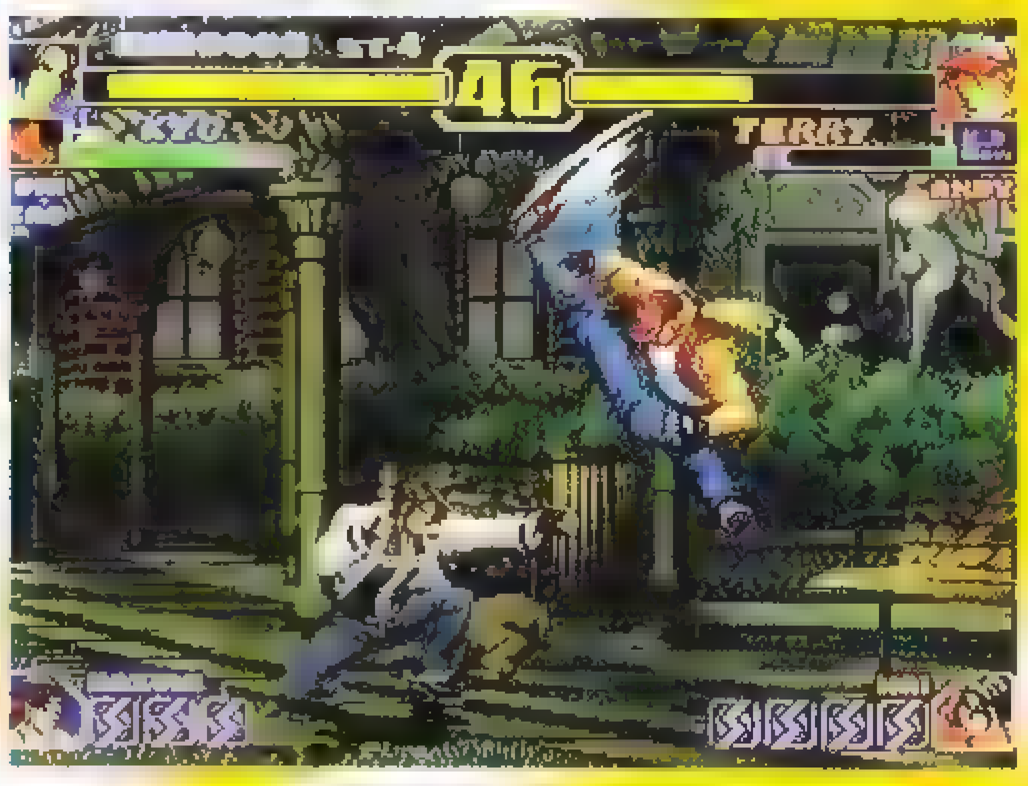
チャン…遠距離立ち強パンチと弱鉄球粉砕撃を待つ このあと、高確率で鉄球粉砕撃を出してくるので、前かわして回避したあとに連続技を決めていこう

●[illegible]待つちまお[illegible]パターン

リー、リョウ、ユリ、レ[illegible]ラルフ、クラーク、[illegible]ジョン、香港[illegible]

その名の通り、特定の技を振って特定の行動を誘うパターン 1誘う技、2誘える行動、3対処法の順に紹介

紅丸…1先端か当たるように遠距離立ち弱キック 2前[illegible]



誘いパターン　技を振って特定の行動を誘うのじゃぁ～

●[illegible]のパターン

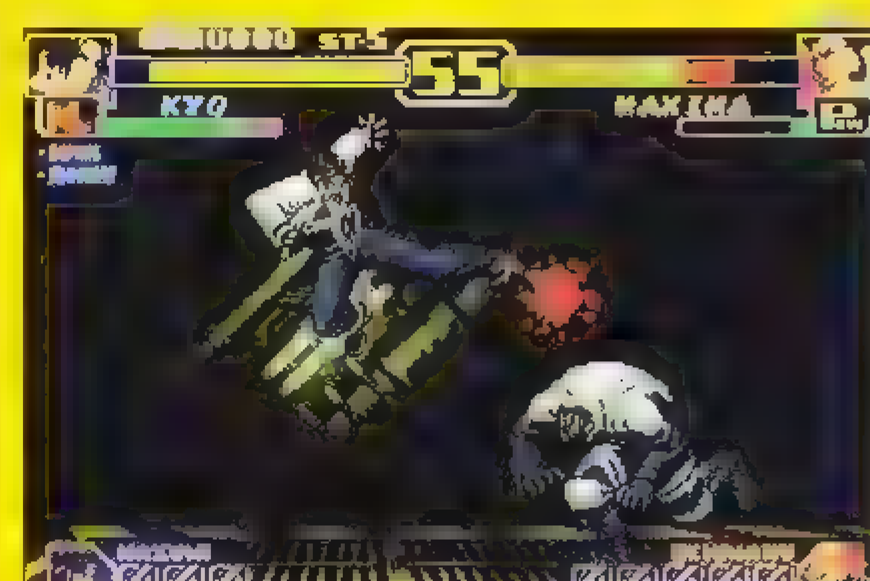
[illegible]ト、タクマ、包、キン[illegible]

マキシマ…1画面端と続くらいまで離れて、強R.E.D.KicKを出していこう

ロバート…前かわしから強引に投げにいき、相手の起き上がりに遠距離立ち強キックを重ねると旋燕連舞脚を誘える。弱鬼焼きか強百八拾弐式でつぶし、再度起き上がりに遠距離立ち強キックを重ねる

タクマ、包…判定の強いジャンプ弱キックから連続技を狙っていこう

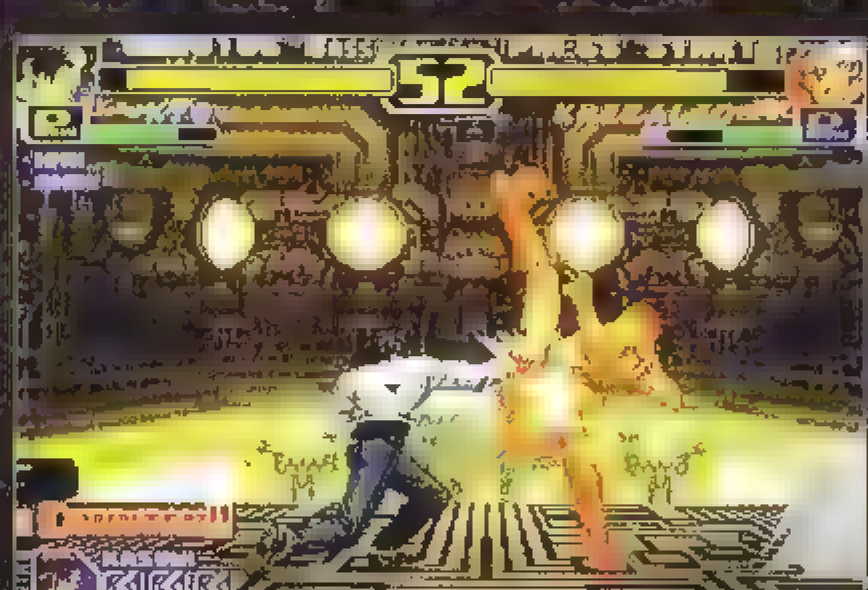
キング…しゃがんで待ち、近寄ってきたらしゃがみ強キックを当て、すぐにかわし移動。このあと、相手かスキの大きな技を出していれば連続技を決めることかできるぞ



対マキシマ。強R.E.D KicKで楽勝!!

対クリザリッド

[illegible]はジャンプ攻撃から[illegible]追ったり、小ジャンプ[illegible]し攻撃を連発し[illegible]勝てる。[illegible]近寄ってきたと[illegible]の先端を当てる[illegible]ガードされたら[illegible]を出していこう[illegible]時々デュホンレイジを高確率で出してくるので、すぐに大ジャンプをすれば連続技を決めることができるぞ。連続技を決めたあとは相手の起き上がりに再度荒咬みを重ねていこう!!



荒咬みの先端がヒット！このあとはすぐに大ジャンプ!!

技コマンド表

●投げ技	
釟鉄	→or←+C
一刹背負い投げ	→or←+D
●特殊技	
外式・轟斧 陽	→+B
八拾八式	↘+D
外式・奈落落とし	ジャンプ中↓+C
●必殺技	
百式・鬼焼き★（強[illegible]）	→↓↘+AorC
四百弐拾七式・轔金★	→↘↓↙←+BorD
R.E.D. KicK	←↓↙+BorD
七拾五式・改	↓↘→+B・BorD・D
百拾四式・荒咬み	↓↘→+A
百弐拾八式・九傷	荒咬み中 ↓↘→+AorC
百弐拾七式・八錆	荒咬みor九傷中 →↘↓↙←+AorC
外式・砌穿ち	荒咬み→八錆中 AorC
百弐拾五式・七瀬★	九傷or八錆中 BorD
百拾五式・毒咬み	↓↘→+C
四百壱式・罪詠み	毒咬み中 →↘↓↙←+AorC
四百弐式・罰詠み	罪詠み中 →+AorC
九百拾式・鵺摘み★／龍射り・虎伏せ	↓↙←+AorC
●超必殺技	
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC
百八拾弐式	↓↘→↓↘→+AorC
●ストライカー動作	
裏百八式・大蛇薙	画面端から出現→大蛇薙で攻撃

八神の力で本能寺を三拒せ ヤツを追い求めラストを三拒せ

八神 庵

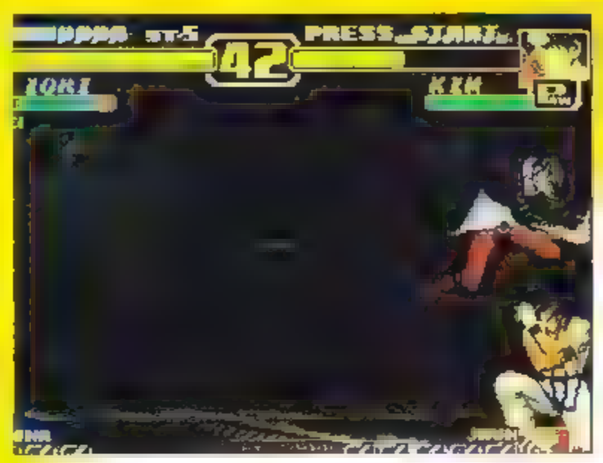
攻略／蒼炎闘士ゆーち

対CPU戦攻略

●近距離立ち弱キック無駄だっ！ パターン

対応キャラ：全キャラ

ジャンプ攻撃のヒットorカードに関係なく、CPUは立ち状態の下段技を食らってくれる。庵は間合いの離れない百合折り、もしくはジャンプ弱キックから近距離離立ち弱キック→キャンセル夢弾（1段目）→キャンセル葵花（or八稚女）を決めよう。『追加技出せない』『キャンセル苦手』ってな君は、近距離離立ち弱キック→キャンセル葵花・弱or鬼焼きを狙っていくよろし。



しゃがんでいたら要注意！ 着地後に様子を見て対処すべし!!

●空中ふっとばし攻撃で立ケ！ パターン

対応キャラ：ウィップ、キム、ジョン

開始直後くらいの間合いから空中ふっとばし攻撃で跳びこむ。ガードされても連続で出すので、間合いに合わせてジャンプ軌道を調節すべし！

キム…空中ふっとばし攻撃をしゃがんだあとは高確率で飛燕斬or流星落を出してくる。カード後に反撃すべし！ また、近寄られたらふっとばし攻撃→キャンセル闇払いでいったん間合いを広げるといい。

●しゃがみ強キックで叩ベー パターン

対応キャラ：マキシマ、真吾、アンディ、ロバート、ユリ、オナ、拳崇、鎮、包、キング、マリー

しゃがみ強キックを先端目安で当てにいくパターン。ダウンを奪ったら素早く近づき、起き上がりに再びしゃがみ強キックを出していこう

マキシマ、ロバート…起き上がりには密着せず、なるべく近めでしゃがみ強キックを重ねる。起き上がる寸前（＝早め）に重ねること。ロバートは近距離立ち弱キックで無駄たっ！ パターンに移行してもいい。

アンディ、鎮、包…ダウンを奪ったら、起き上がりにふっとばし攻撃→キャンセル葵花・弱を重ねていこう。

リョウ…ガード後虎煌拳を撃つことが多い 前かわしで回避し、連続技を決めてやろう！ 後述する近距離立ち強キックパターンも有効だ。その場合も前かわしを忘れずに。

キング…ダウンを奪ったら少し間合いを広げ、キングの起き上がるところに空中ふっとばし攻撃を当てにいこう

今日もマクロで大漁じゃ～いンクを身体に刻め タイミ

●近距離立ち強キックで死ね！ パターン

対応キャラ：香澄、香緋

遠距離立ち強キックを先端目安で当てていこう 前かわしをしてくるCPUには通常投げ（D投げが楽）or連続技を決めていくべし！

ジョー、舞…遠距離立ち強キックガード後にタイカーキック、花蝶扇を出してくることがある 前者は連続技、後者はかわし攻撃を決めよう

香緋…遠距離立ち強キック（ヒットorガード関係なし）のあとに闇払いを撃ては勝手に食らってくれるぞ

●その他のパターン

アテナ…サイキックテレポートに通常投げ、もしくは連続技を決めてやろう！

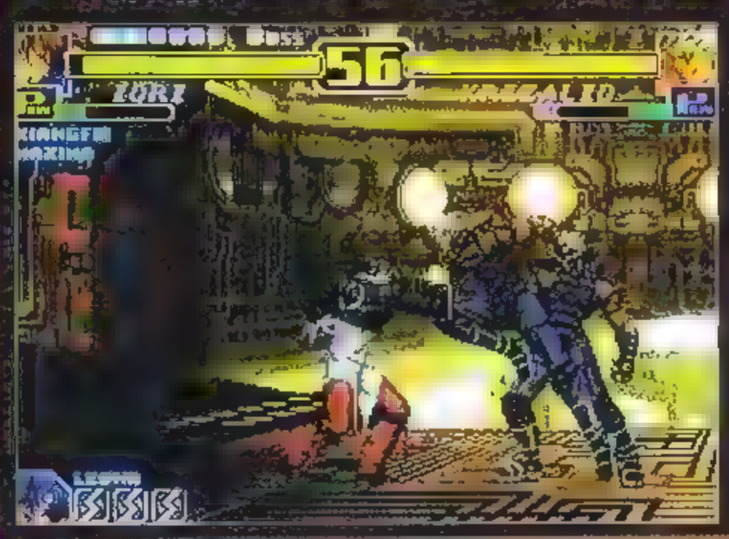
チャン…しゃがみ弱攻撃で牽制して（連発厳禁）鉄球粉砕撃を誘おう 必ず2回出してくるので、鉄球粉砕撃（1回目）をかわし移動で回避して連続技を決めるか、1回目が引っこんだところに琴月陰で突撃すべし！ ダウンを奪ったら、近距離立ち弱キックで無駄だっ！ パターンへ移行しよう。

香澄…ジャンプ強キック（昇りジャンプ中＝早めに出す）を空振りして滅身無投を誘い、着地後そのスキに連続技を決めてやれ！

対クリザリッド

近距離立ち弱キック パターンorし攻撃をくり返し上がりに析爪櫛実にヒット。強葵花（1連距離立ちたるか当たり合いで牽制しを誘おう。

ガードに反応して近付きジャンプ弱キックから近距離立ち弱キックで無駄だっ！ パターンを狙っていくべし！ ガードされても葵花の3段目がヒットするので、画面端以外では移動距離の長い葵花・強を出していこう。カットスピン、デスペレイト・モーメントをガードしたら葵花・弱で反撃するのも大事。強葵花をギリギリの間合いで出せ！ ダウンを奪ったらJ弱キックから弐拾九式で殺せ



2発目の鉄球に合わせてカウンター琴月だ！ ひき逃げガード後は葵花で死ね！

技コマンド表

●投げ技

逆剥ぎ	→or←＋C
逆逆剥ぎ	→or←＋D

●特殊技

外式・夢弾	→＋A・A
外式・轟斧 陰"死神"	→＋B
外式・百合折り ジャンプ中	←＋B

●必殺技

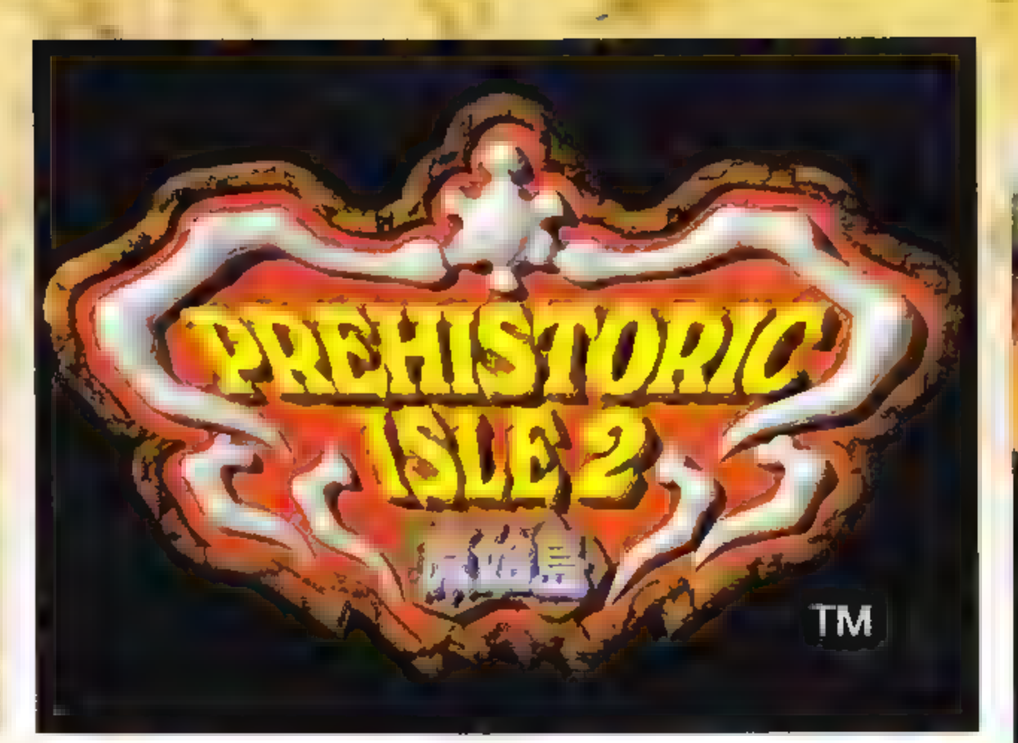
百式・鬼焼き★（ / / ）	→↓↘＋AorC
参百拾壱式・爪櫛	→↓↘＋BorD
百八式・闇払い★	↓↘→＋AorC
百弐拾七式・葵花	↓↙←＋AorC（3回連続入力）
弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←＋BorD
屑風	投げ間合いで →↘↓↙←→＋AorC

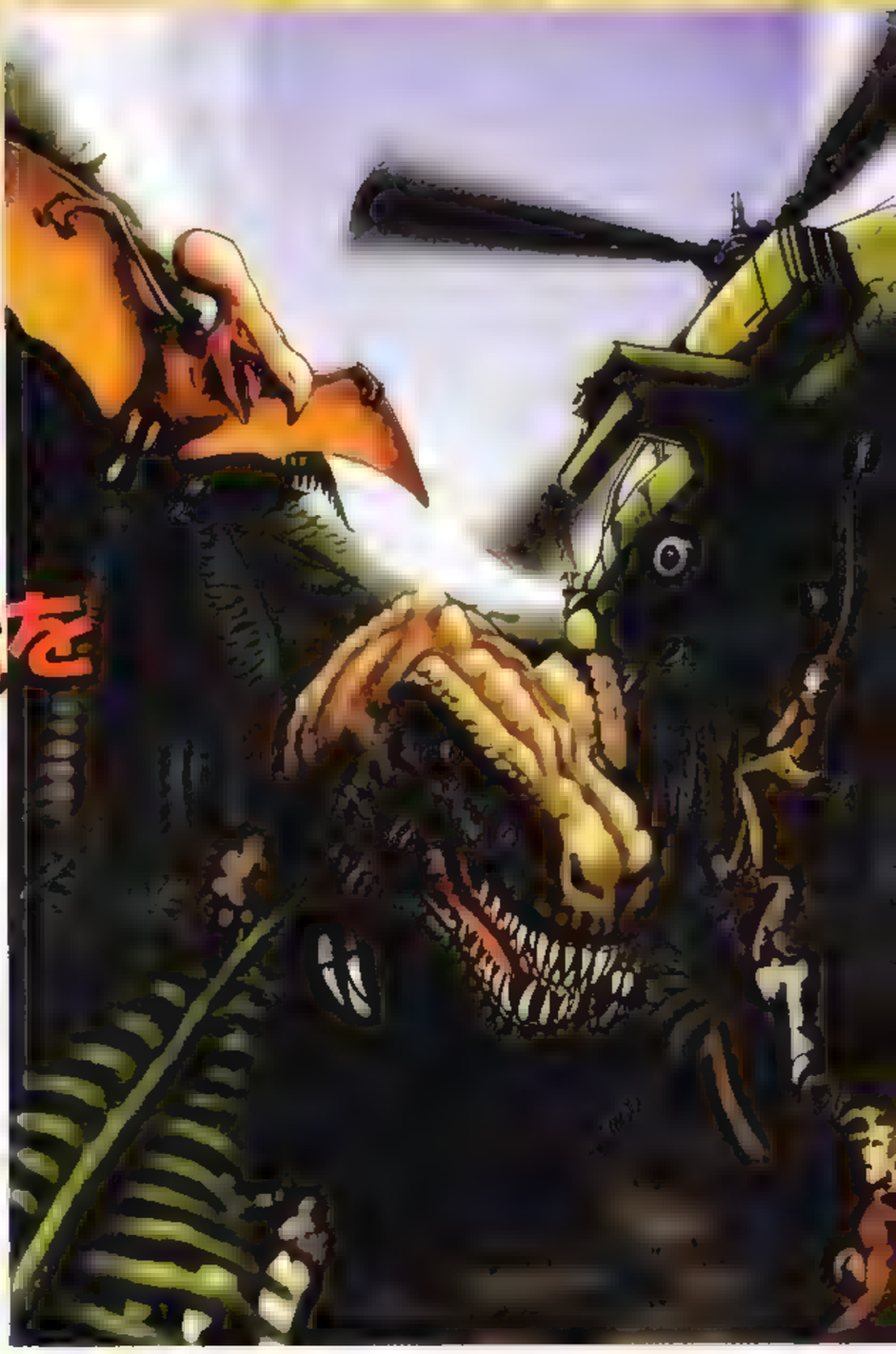
●超必殺技

禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←＋AorC
裏参百拾壱式・析爪櫛	↓↘→↓↘→＋BorD

○ストライカー動作

裏百八式・八酒杯
画面端より八酒杯を発射→
当たった相手の動きを止める





大量発生した恐竜をすべて退治せよ!!

シューティングゲームファンに朗報！夢工房から硬派横スクロールシューティングゲームが発売されたぞ。
今回はこのゲームの概要を紹介しよう。

夢工房
業務用MVS　発売中／69,000円
家庭用ROM　家庭用CD　SS　PS
482M シューテング

© YUMEKOBO 1999

ゲーム設定

現代の大都市に、なんとはるか太古に滅びた恐竜たちが突然大群で押し寄せてきた。

プレイヤーは攻撃用ヘリに乗り、この恐竜たちを退治するため、そしてこの恐竜発生の謎を突き止めるべく飛び立つのだった。

恐竜たちはどれも強烈な個性を持っており、リアルで立体感のある動きでプレイヤーに襲いかかってくるぞ。かみつきや体当たりはもちろん、火をはく、光線を出すなどといったゲームならではの攻撃もしてくるのだ。恐竜たちのほかにも、原始的な食虫植物や巨大昆虫など色々な生物が登場するぞ。

[illegible]に突然恐竜たちが出現
まるでパニック映画のよう

システム概要

基本操作

レバー操作：プレイヤー機の移動に使用。

Aボタン：ショット。サブウエポンを入手すると、Aボタンで発射されるショットとサブウエポンを同時発射できるようになる。

Bボタン：ボンバー。使用後、一定時間無敵となるため緊急時の回避に使える。

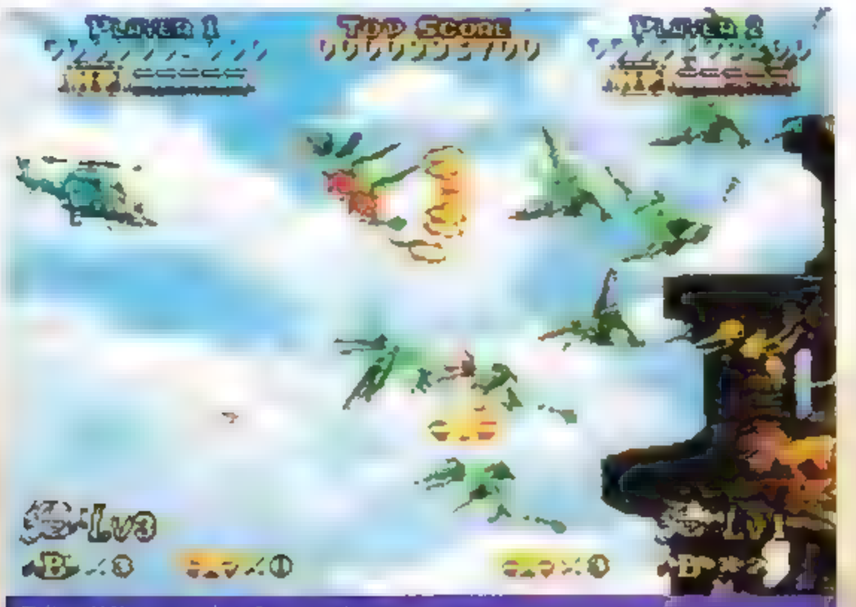
ゲームシステム

プレイヤー機は、敵本体や敵の弾との接触に5回まで耐えることができる耐久力を持っている。プレイヤー機であるヘリは1号機、2号機のうちのどちらかを選択でき、選んだ機体によってショットとボンバーの性能が変わってくる。

1号機
ショット：ガトリングガン。適度な連射能力を持ち、パワーアップごとに攻撃範囲が広がる。
ボンバー：ラピッドネイル。自機から一定時間放射状に弾をバラまく。

2号機
ショット：キャノン砲。前方集中攻撃に適した武器で、発

[illegible]が1号機。広範囲に[illegible]



こちらが2号機。前方一点集中、攻撃重視の人はこれで決まり

射された弾は敵を貫通して、その後方にいる敵にもダメージを与えることができる。

ボンバー：スパイラルブレイカー。自機から前方へ、らせんを描いて飛んでいく強力な弾を連続で撃ち出す。

サブウエポンについて

自機から発射されるサブウエポンを紹介しよう。

●ホーミングミサイル

敵を追尾して飛んでいくミサイルを発射する。パワーアップするとともに、ミサイルの速度がアップしていく。

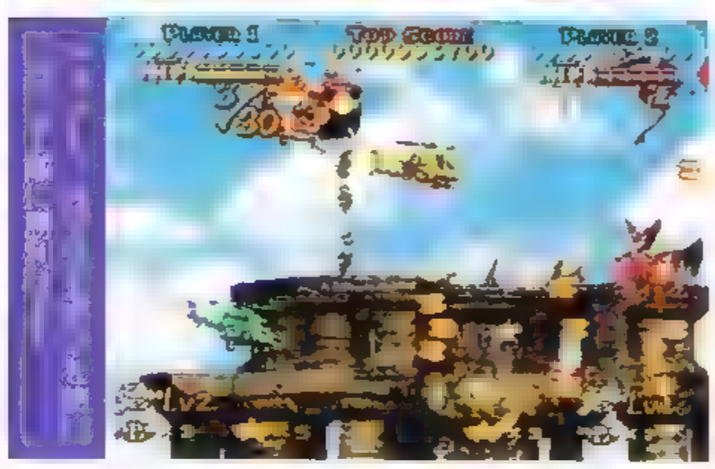
●A・A・M

自機から前方にミサイルを発射する。パワーアップとともに、ミサイルの弾が増える。

●ナパーム

自機から下へ、戦車などを攻撃するのに適したミサイルを投下する。パワーアップとともに、爆発範囲が大きくなる。

※ショット、ボンバー、サブウエポンアイテムとともに、ゲーム中に登場する特定の敵を撃ち落とすことによって出現するアイテムを得ることによってパワーアップさせることができる。



人命救助について

各ステージには要救助者が5人いる。この要救助者を救出することにより、プレイヤーにはボーナスポイントが加算される。

レスキューの仕方

①要救助者が「HELP」というセリフを発して助けを求めてくる。

②ヘリを要救助者に接触させると、レスキュー動作をはじめる。

③要救助者はヘリにくっついた時点で救助は完了となる。ただし救助された人は、ヘリから垂らされたロープにぶらさがって鈴なりになり、それからの行動をともにすることになる。

ヘリに人がぶらさがっている時は、人喰い恐竜が救助者を狙ってくるため、これを倒す。もしくはかわしながらステージクリアを目指さなければならない。また、ヘリにぶらさがっている人に敵の弾にヒットすると、1回ごとに1人の救助者が落下していってしまう。

ステージ概要

ステージ数は全部で6つ。ビル群の中や、地下道、密林など変化に富んだステージが君の挑戦を待っている！ ここでは、ステージ5までを簡単に紹介しよう。

ステージ1

夜のビル群に突然、恐竜の大群が上陸！ 恐竜駆除に乗り出すプレイヤー機。恐竜は都市の地下にも侵入しており、地下道へと恐竜を追いつめていく。

ステージ2

海岸の砂浜から遺跡が点在する砂漠地帯へと進む。さらに岩壁に進むと、化石となった太古の恐竜までもが出現！

ステージ3

暗雲たちこめる中を飛行。翼竜の群生地域を一気に突破！

ステージ4

草原から古代の植物がよみがえった密林、沼沢地へと突入。恐竜だけでなく、原始的な食虫植物、巨大昆虫も出現。

ステージ5

火山地帯を通り、洞窟内へと突入。最深部の闇の中で待ち受けるのはいったい…!?

ネオポケ インフォメーション

ネオポケユーザー必見ゲーム情報コーナー

今月も『激突カードファイターズ』続報に加え、『頂上決戦　最強ファイターズ』、『電車でGO！2』、『機甲世紀ユニトロン』、『ファーゼライ！』などなどネオポケ情報満載でお届けだ!!　P62からの『激突カードファイターズ開発インタビュー』も必見！

©SNK 1999 ©MOTO KIKAKU ©CAPCOM CO.,LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED ●『激突カードファイターズ』『頂上決戦　最強ファイターズ　SNK VS. CAPCOM』は、一部（株）カプコンの許諾を受けて（株）SNKが製造・販売するものです。●『CAPCOM』は（株）カプコンの登録商標です。©TAITO CORPORATION 1996 1998 ©SNK 1999, Licensed By TAITO CORPORATION ©KID 1999 ©YUMEKOBO 1999 ©1998 1999 ARUZE CORP ©白夜書房 ジャパンヴィスタック SANKYO ©SACNOTH 1999

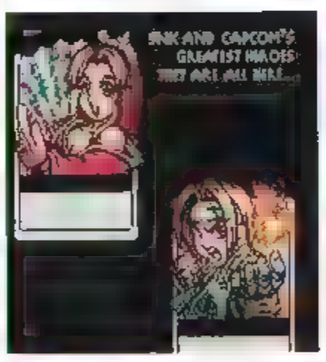
ネオジオポケットカラー

SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ

SNKサポーターズバージョン／CAPCOMサポーターズバージョン

ゲーム序盤大阪MAP紹介

いよいよ発売が間近になってきた『激突カードファイターズ』。今回は、ゲーム開始時に持っているスターターデッキ紹介&ゲーム序盤の舞台である大阪のMAPをポイントごとに紹介するぞ。



SNK	10月21日予定
3,800円	デジタルカードゲーム

※無線ユニット対応。『頂上決戦　最強ファイターズ　SNK VS. CAPCOM』とリンク予定。

スターターデッキ紹介

ゲーム開始直後、プレイヤーは次に紹介するカードを持っている。

ACカード5枚

特殊な行動が可能になるアクションカード。両バージョンとも必ず表1の5枚が入っている。

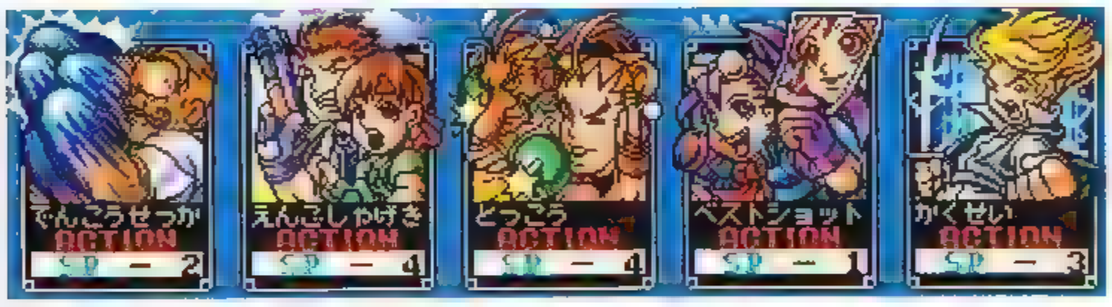
表1

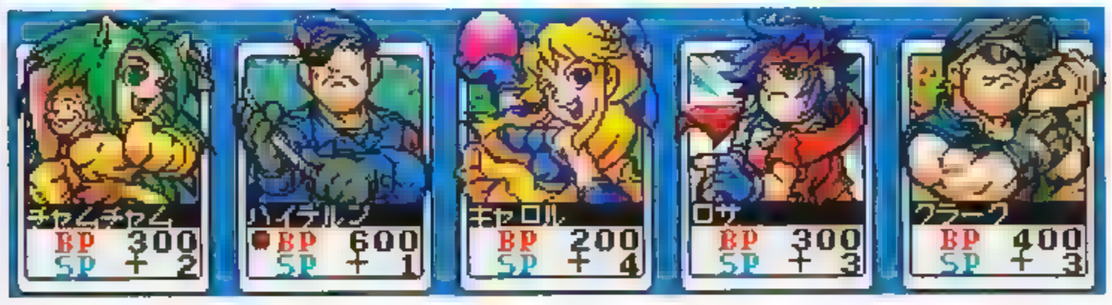
ACカード名	レアリティ	枚数
でんこうせっか	D	1
えんごしゃげき	D	1
とっこう	D	1
ベストショット	D	1
かくせい	C	1

以上計5枚（固定）。

キャラカード45枚

スターターデッキ中にキャラカードは45枚含まれている。SNK、CAPCOMのバージョンごとに内容は異なる。





SNKパック

SNKバージョンのソフトには表2のカードが含まれている。

表2

ACカード名	レアリティ	枚数
チャムチャム	D	2
ハイデルン	C	2
レオナ	C	2
ラルフ	D	2
クラーク	D	2
ハヤテ	D	2
キャロル	D	2
ロサ	D	2
キム・スイル	D	2

以上計18枚（固定）。

残りの27枚は以下のようにSNKのキャラカードからランダムに選出される。

SNKキャラカード・レアリティCの中から5枚。SNKキャラカード・レアリティDの中から22枚。

ただし、表2のものも含めて同じカードは3枚までしかデッキに入らない。

CAPCOMパック

CAPCOMバージョンのソフトには次の表3のカードが含まれている。

表3

ACカード名	レアリティ	枚数
ケン	C	1
ザンギエフ	C	1
リュウ（Z）	D	2
ナッシュ	C	1
さくら	C	1
レインボーミカ	D	2
ユーニ	D	2
ユーリ	D	2
ショーン	D	2
ブロディア	D	1
レオ	D	2
ミシェル	D	1

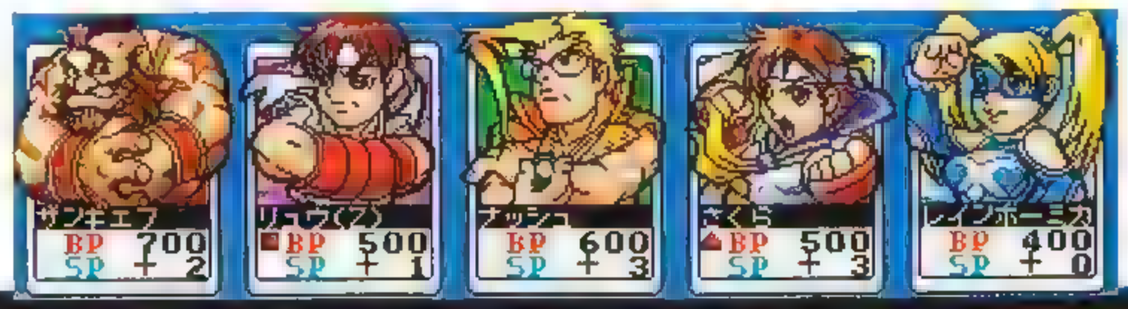
以上計18枚（固定）。

残りの27枚は以下のようにCAPCOMのキャラカードからランダムに選出される。

CAPCOMキャラカード・レアリティCの中から5枚。CAPCOMキャラカード・レアリティDの中から22枚。

ただし、上記のものも含めて同じカードは3枚までしかデッキに入らない。

これらACカード5枚＋キャラカード45枚の計50枚がゲーム開始時に持っているカードとなる。



※画面写真はすべて開発中のものです。

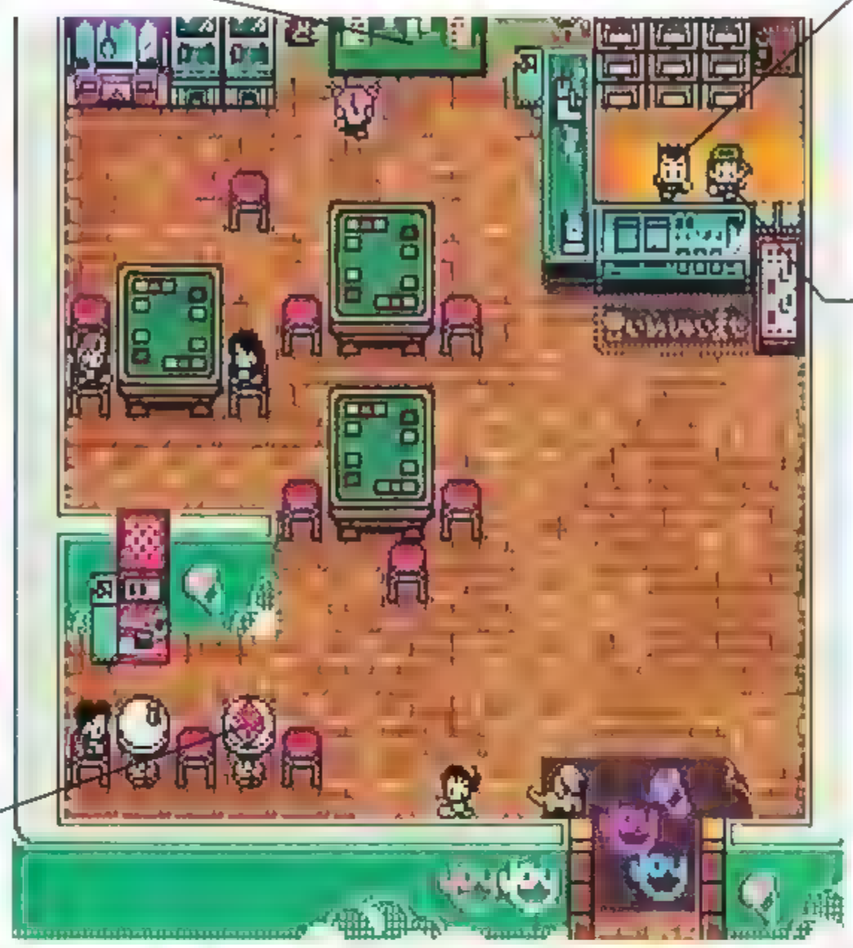
大阪MAP紹介

ジョイジョイ

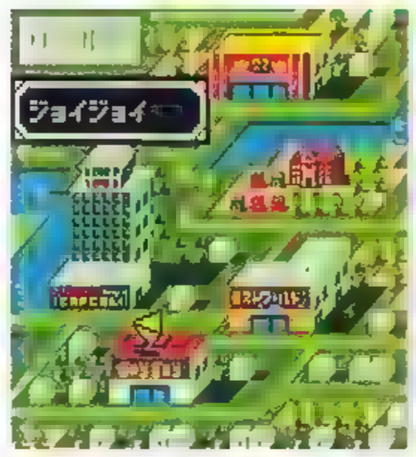
SNKバージョンのスタート地点。

店長キド
ジンの新区、あるジョイジョイの店長

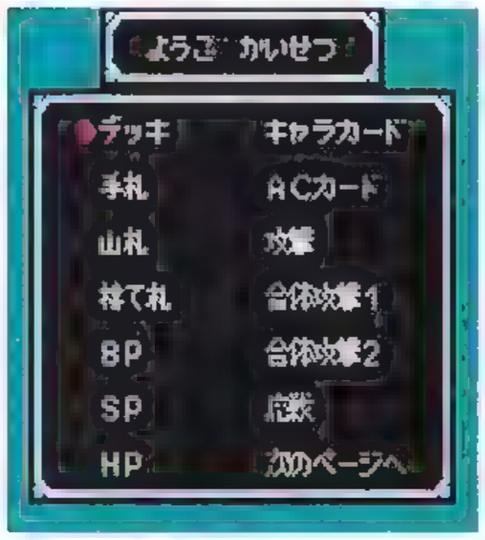
掲示板
ゲームのヒントが色々と書かれているので、何度もチェックしよう



カードトレード
欲しいカードといらないカードを交換できる



タカツ
SNKのタカツさん。対戦もできるのだ



用語辞典
ここでカードバトルの専門用語をマスターしよう

ネオジオランド1階

SNK関連のイベントがあるぞ。

タケシ&ミカ
ねおちゅひでおなじみのタケシとミカ。2人とも対戦相手になってくれるぞ

階段
ここから2Fへ移動可能

シロイ
SNKのイラストレーター。主にサムスピの絵などを描いている人だ

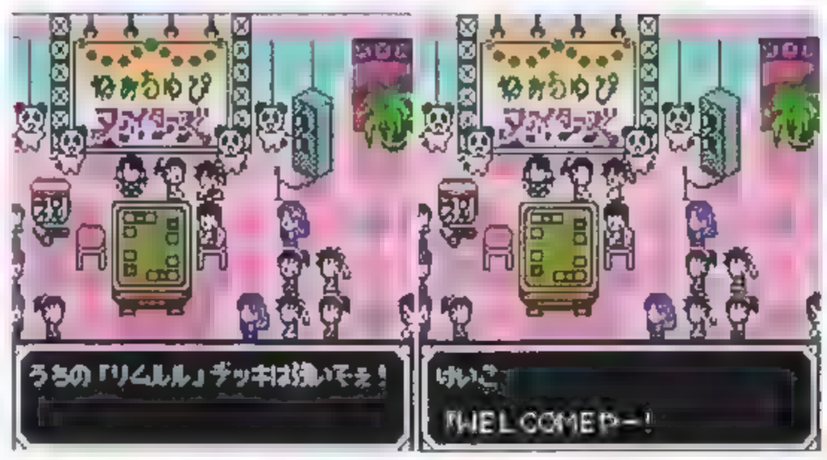
シンキロウ
SNKのイラストレーター。NFの表紙をよく描いてくれているぞ

ネオジオランド2階

2階は丸々ねおちゅぴファイターズの会場になっている。

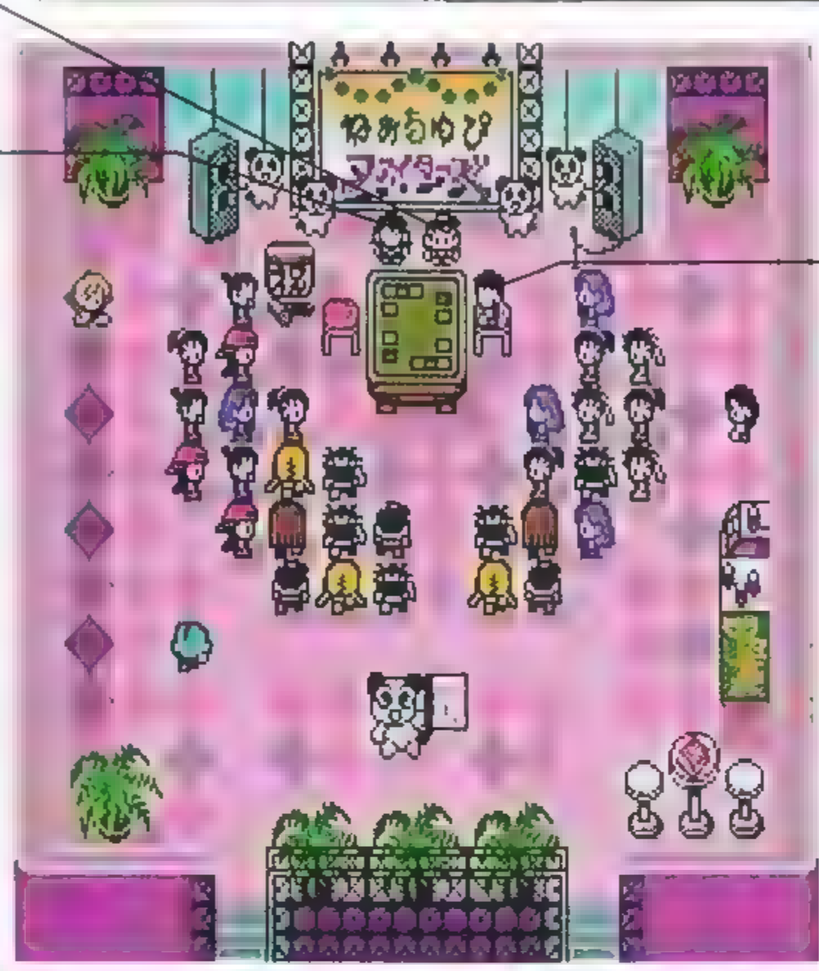
ケイコ

ねおちゅぴ[illegible]



ハルミ

本誌コラムこおなじみの生駒台美さん[illegible]キャンが多すぎてデッキを組む[illegible]してます



ノナカ

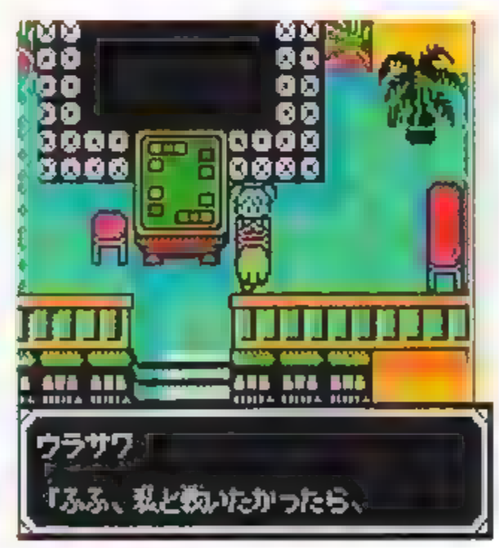
草薙京の声優、野口政宏さん。彼の持つデッキは「燃えたろう」デッキだ。

プラサカプコン

CAPCOM関連のイベントがあるぞ。

キヌ

カプコンのイラストレ[illegible]ョーのカードが欲しいらしい[illegible]



ウラサワ

カプコンのウラサワさん。下にいる3人娘を倒さないと闘ってくれないのだ。

トンコ

[illegible]イラストレ[illegible]

SAKI&YUKI&AKI

なんとも可愛い、カプコン3人娘。全員と対戦が可能

ロストワールド

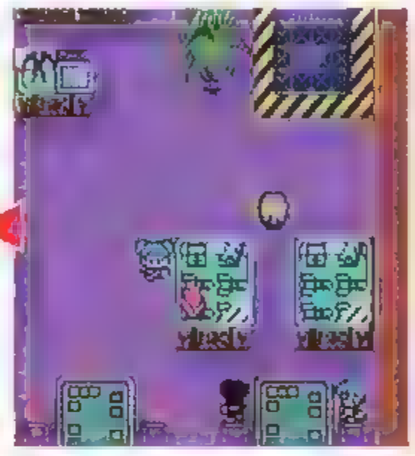
CAPCOMバージョンのスタート地点。

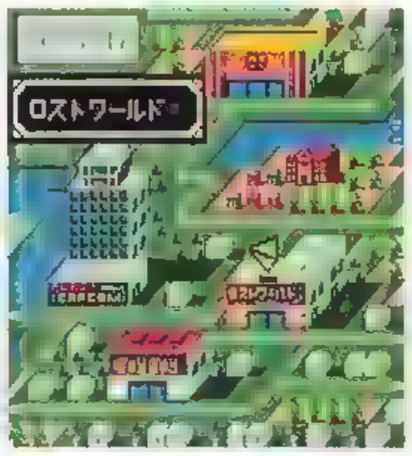
ダストドラゴン
大きな恐竜の模型。下にあるボタンを押すと

トレードマシン
いらないカードはこれで他のカードに変えよう

フナミズ
カプコンのフナミズさん。対戦ができる

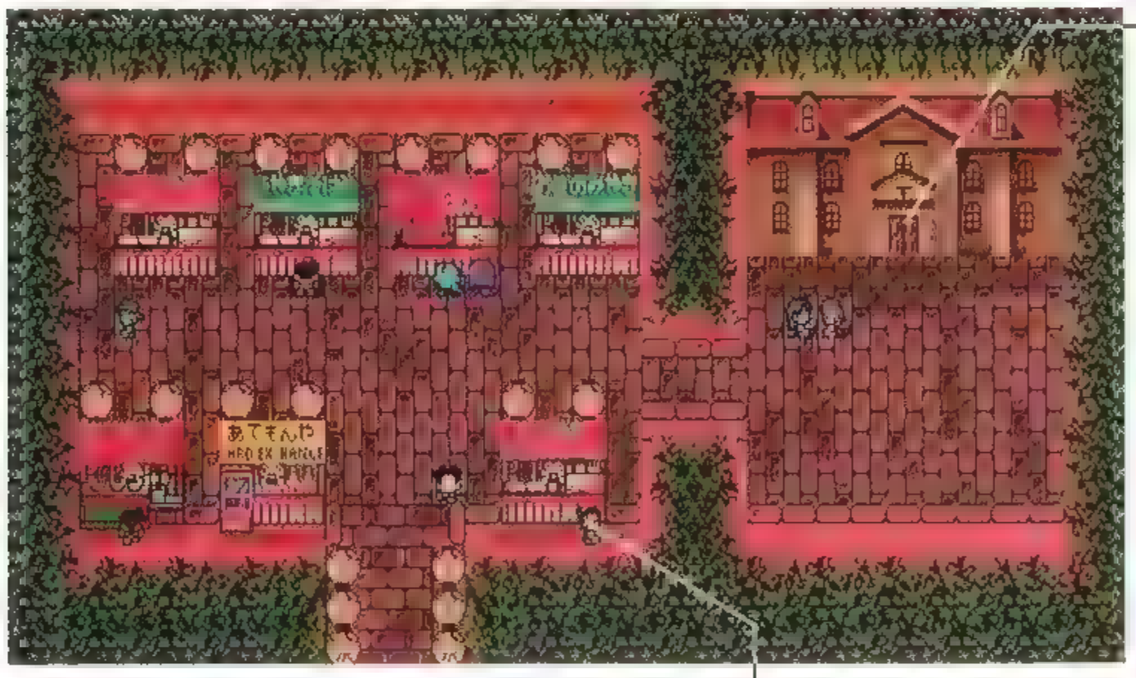
シルフィー
近づくと突然床から現れるショップ。店員はカプコンフィンおなじみの あのお姉さんだ



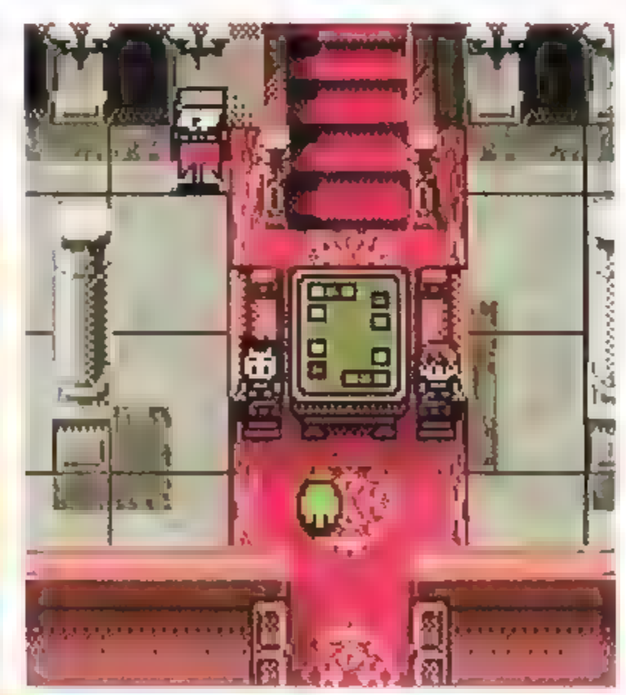


SCパーク

カード交換やバイオの館などがある。



バイオの館
中に入ると、まさにバイオ。サードの屋敷の内装をしている。ミカこさんとユリさんはどちらも対戦可能。バイオハザードではセーブ機能をもっていたタイプライターに手を触れると



ヤギュウ
知る人ぞ知る柳生課長。人生苦ばかりなのだろうか?

ネオジオポケットカラー

頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. COPCOM

格闘版情報もついに公開！

「SNK VS. CAPCOM」のネオポケ格闘版情報をついに入手。画面写真とともに公開するぞ。

SNK | 12月予定 | 未定 | 格闘アクション

※無線リンク対応。『激突カードファイターズ』、DC版『SNK vs. CAPCOM（仮）』とリンク予定。

両社を代表するたくさんのキャラが格闘で夢の対決をくり広げる格闘ゲームがネオポケに登場する！

「シングル」「タッグ」「チーム」の中からゲーム形式を選択して勝ち進んでいくことが目的の「トーナメント」モードと、数種類の競技で勝ち抜き新記録を目指すオリンピックモードがあるぞ。

さらに通信ケーブルを使うことで、対戦はもちろんのこと、『激突カードファイターズ』やDC版『SNK vs. CAPCOM（仮）』とデータをリンク可能。ファンなら全部買っても損はないぞ！

勝利画面は美麗なグラフィックが

チームを組んで闘うこともできるぞ

下は現在登場が決定済みのキャラたち。サムスピのキャラが入ってくれたのは本当にうれしい

ネオジオポケットカラー

電車でGO！2 ON ネオジオポケット

『電車でGO！』がいつでもどこでも遊べちゃう！

ゲームユーザーだけでなく、一般ライトユーザーをもまきこむ騒ぎを起こした、あの『電車でGO！』シリーズがついにネオポケに登場！

今回は、画面をまじえつつ、簡単なシステム説明をするぞ。

SNK | 10月21日予定 | 4,500円 | シミュレーション

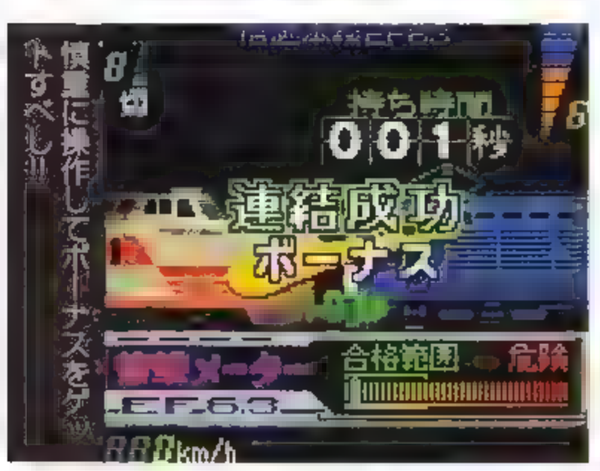
電車の運転をシミュレートした『電車でGO！』シリーズ。その第2弾がネオポケに移植されたぞ。

実際に存在する秋田新幹線や、京浜東北線などで運転を楽しめる「アーケードモード」や、乗車率、天候、走行時間帯がランダムで選ばれるネオポケならではの新要素を加えた「オリジナルモード」が用意されており、運転方法も「ワンハンドル型」や「ツーハンドル型」などの4種類の中から自分の好みにあわせて選択できる。

また、ゲーム中にBボタンを押して「PROモード」に切り替えると、画面中の距離メーターを隠すことが可能。腕に自身がでて、より高度な運転を楽しみたい時に使用してみよう。

まずは、携帯ゲーム中最高といわれる高レベルな移植度をぜひ体験して欲しい！ これはもう、鉄道ファンならずとも買いですぞ!!

複数ある路線の中から好きなものを選ぼう



慎重に操作してボーナスをゲットすべし!!

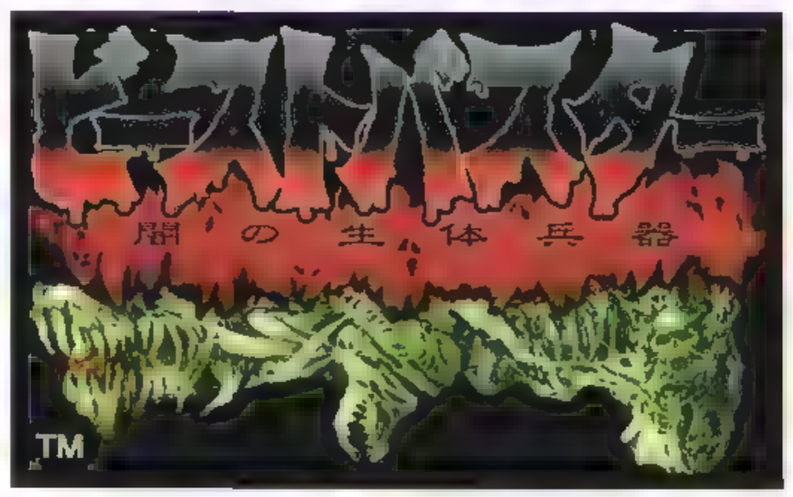
乗車率170%。ブレーキでもしようものなら大変だ

ネオジオポケットカラー

ビーストバスター ～闇の生体兵器～

武器を育成するアクションRPG

見下ろし型のシューティングアクションゲーム好きの方にはたまらないソフト『ビーストバスター』がもうすぐネオポケで発売になる。今月はそのゲーム内容を簡単に紹介するぞ。



SNK | 10月21日予定 | 3,800円 | アクション

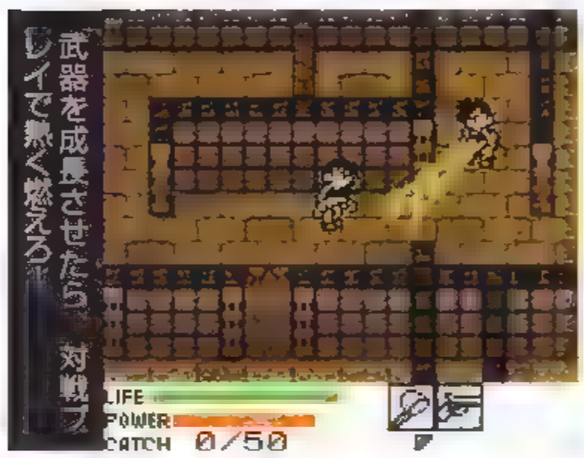
※通信ケーブル対応

フィールド状にあるさまざまなダンジョンを冒険し、武器を作るのが目的のアクションRPG。

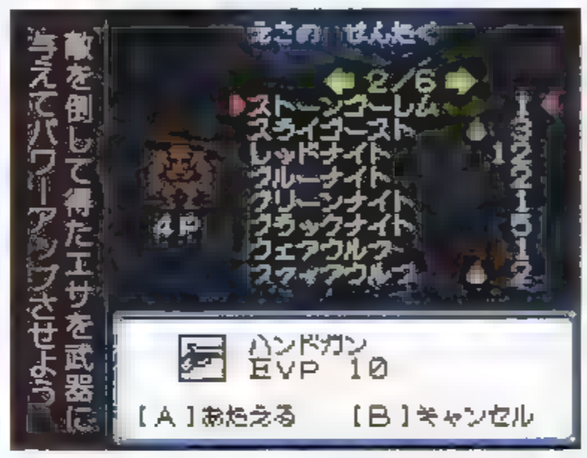
このゲームでは、さまざまな武器を作るために各ステージ内に隠された「オーウム」という卵と「オーバム」という武器の元を探し出す必要がある。これらを手に入れて生み出された武器は、戦いで強化し、それによって得られたエサを与えて進化させるのだ。どの武器にどのエサをどれだけ与えるかが勝負。武器がどのように成長していくかはプレイヤーの腕にかかっているぞ。

なお、成長させた武器を使用して、友達との対戦プレイも可能。燃えるぞー

ステージ選択画面。このゲームには昼と夜の概念もあるのだ



武器を成長させたら、対戦プレイで熱く燃えろ!



敵を倒して得たエサを武器に与えてパワーアップさせよう

ネオジオポケットカラー

ポケットラブ ～if～

どこにでも持ち歩ける本格恋愛シミュレーション

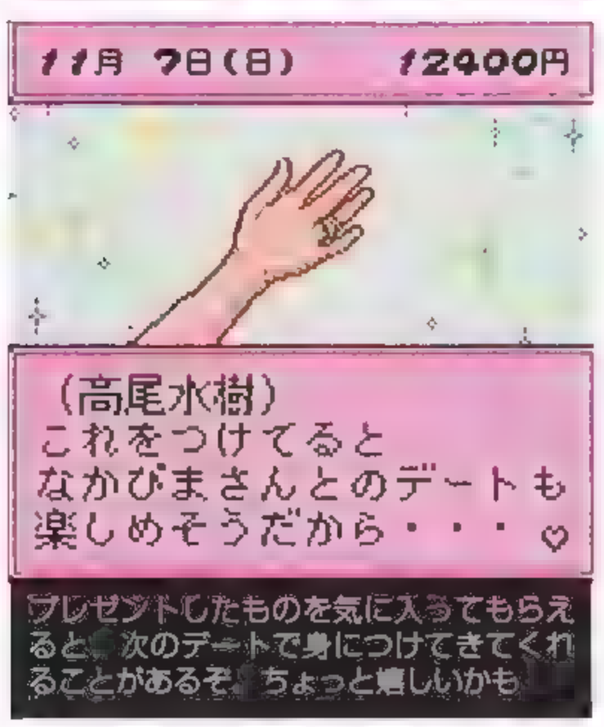
恋愛ゲームを作らせたらお手の物のキッドより、もうすぐ大作恋愛シミュレーション『ポケットラブ～if～』が発売される。今回は実際のプレイシーンを簡単に紹介するぞ。

キッド | 10月21日予定 | 4,800円 | 恋愛シミュレーション

イベントが多くてながーく遊べるこのソフト。女の子と仲よくなるまでの道のりを大雑把に説明していこう。

まずはとにかく女の子とめに会って会話を重ね、徐々に親密度をあげるべし。もちろん自分自身を鍛えるのも忘れずに。そして下校時に一緒に帰ったり、お互いの家に遊びにいきあったりしているうちにデートする機会を得られることがある。このデートが大切なのだ! デートにいく際の服装はくまなくチェックされるし、好きな場所も女の子によって違う。苦労は多いが、うまくいけば思い出になるプリントシールを一緒に撮れたり、ちょっといいことが起こったりする。女の子と仲よくしているうちに起こったイベントはあとでアルバムで見ることもできるぞ。

女の子の服装チェック!! 全身をくまなく調べられてしまうのだ。さて、彼女の判定やいかに?



プレゼントしたものを気に入ってもらえると、次のデートで身につけてきてくれることがあるぞ。ちょっと嬉しいかも

プリントシールをとって彼女との思い出を作っていこう

ネオジオポケットカラー

機甲世紀 ユニトロン

あの人気ファンタジーRPGの続編が登場!!

大好評だった『バイオモーター・ユニトロン』の続編がはやくも登場！　よりパワーアップして帰ってきたぞ。

新しく届いた画面とともに紹介していこう。

SNK　10月21日予定　3,800円　RPG

前作『バイオモーター・ユニトロン』から数百年を経た惑星エルシアを舞台に宿命に翻弄される兄弟の壮大な物語を描くファンタジーRPG。

前作で好評だったロボットパーツの開発、改造システムに磨きをかけ、グラフィックやシナリオを大増量！　人気作家の琴義弓介氏渾身のキャラクターデザインにも注目しよう。

さらに、通信対戦モードも導入とのこと。こいつは今度も熱いぜ!!

ショップでパーツを買って自機をパワーアップさせよう

戦闘シーンは大迫力！　オリジナルマシンで敵を倒せ！

ネオジオポケットカラー

パチンコ必勝ガイド ポケットパーラー

パチンコマガジン＋ゲームの新しいソフトの形

パチンコのことならおまかせの「パチンコ必勝ガイド」から、デジタルマガジンが発売される。情報だけでなく、ゲームモードも多彩なこの作品を、画面とともに紹介するぞ。パチンコファンは必見だ。

「パチンコ必勝ガイドの攻略記事をよんだよ

ジャパンヴィステック　12月予定　未定　パチンコ実機シミュレーション

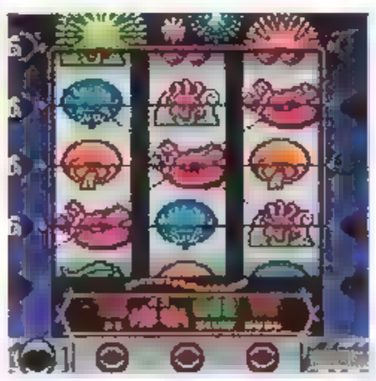
パチンコ業界No.1の「パチンコ必勝ガイド」からデジタルマガジンがネオポケに登場！　人気の高い実機2種を独自の解説や、見やすいリーチギャラリーなどさまざまなモードで徹底的に実機を紹介。もちろんゲームとしても遊ぶことができる。ストーリーモードもあり、パチンコ店を舞台にアドベンチャーゲームが楽しめるぞ。

ストーリーモードのアドベンチャーシーンなんかかなり楽しげ

ネオジオポケットカラー

パチスロ アルゼ王国ポケット HANABI

これで攻略も万全！パチスロ実機シミュレーション



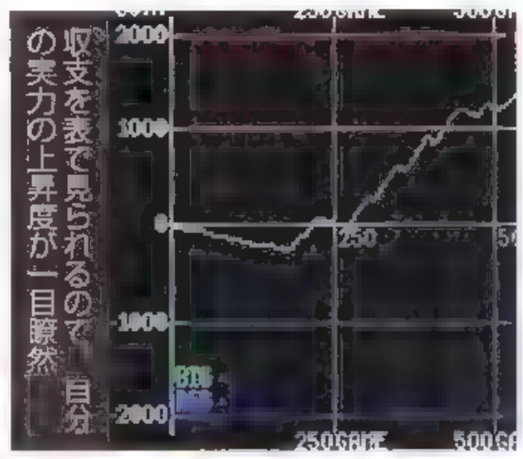
パチスロ アルゼ王国 ポケット HANABI

実際に稼動しているパチスロを完全シミュレートした、パチスロシミュレータソフトが登場！　携帯ゲームの利点を活かしたこのソフトの内容をかいつまんで説明しよう。

アルゼ　10月21日予定　3,800円　パチスロシミュレーション

ホール人気No.1機種「HANABI」を完全に移植した、パチスロシミュレータソフトが登場。

ネオポケの携帯性を存分に反映させた「手帳モード」をはじめ、「フリープレイモード」で実機を打つ感覚を味わい、「データ分析機能」で解析するなど、実機をプレイする際の攻略のテキストとしての実践活用にきっと役に立つことウケあい！



収支を表で見られるので自分の実力の上昇度が一目瞭然

ネオジオポケットカラー

ファーゼライ！

FASELEI!

ファーゼライ！

TM

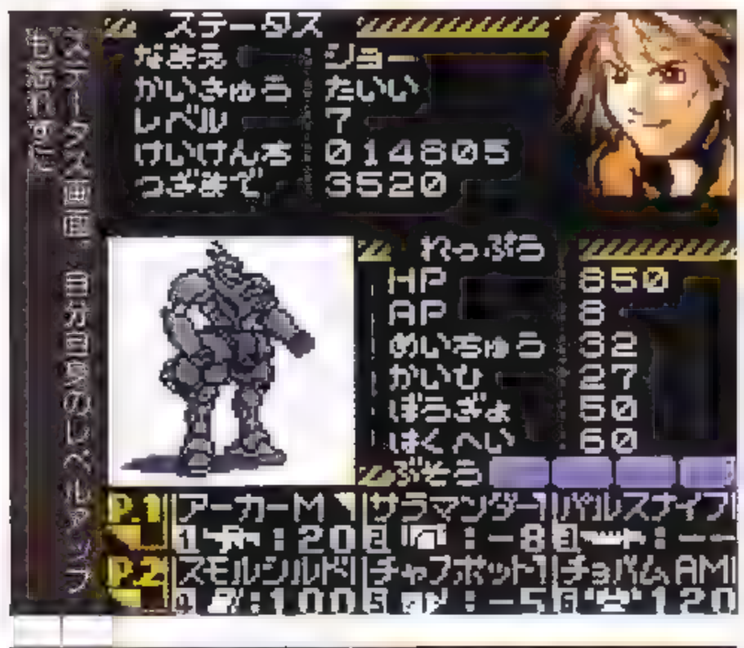
近未来が舞台の本格的シミュレーションRPG

『ダイヴ アラート』『クーデルカ』でおなじみのサクノスより新たなソフトが発売される。今度はメカものの本格シミュレーションRPGなのだ。

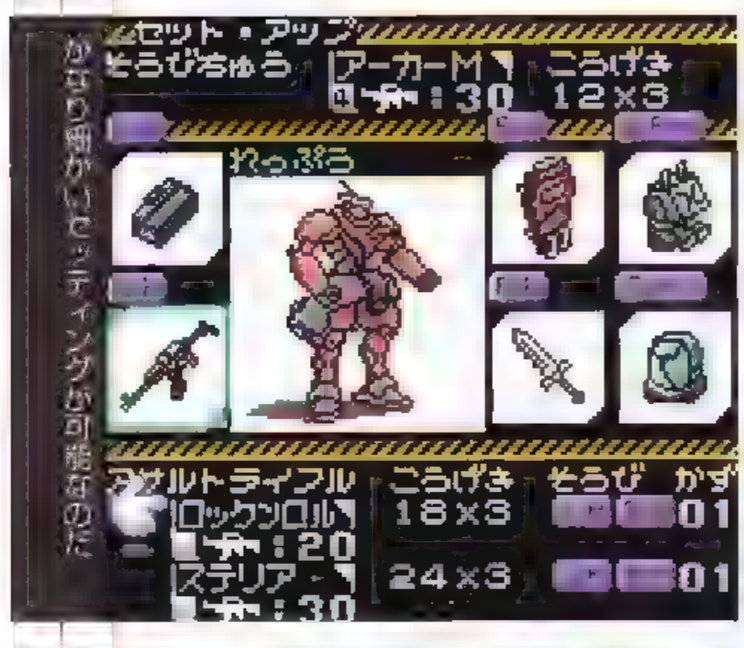
今回は、そのゲーム内容について紹介していこう。

単純操作と分かりやすいルールで手軽に遊べる、近未来を舞台とした本格シミュレーションRPG『ファーゼライ！』。

プレイヤーはトイソルジャーと呼ばれる人型機動兵器のパイロットとなり、次々に登場するミッションさまざまな勝利条件をクリアしていくことになる。戦闘は行動プログラムを順次選択しておこなう。これは敵の行動を予想し、自分の行動を選択するというもの。敵との駆け引きを楽しもう。



ステータス画面。自分自身のレベルアップも示されます。



かなり細かいセッティングが可能なのだ

戦闘画面。相手の行動を読んで戦いを制するべし！

サクノス	11月予定
3,800円	シミュレーションRPG

※無線ユニット対応

ネオジオポケットカラー

つなげてポンッ！2

『つなげてポンッ！』がパワーアップして帰ってきた！

簡単ルールでいてしかも奥が深いパズルゲーム『つなげてポンッ！』の続編が登場するぞ。新要素やおまけ要素満載のこのゲームを簡単に紹介しよう。

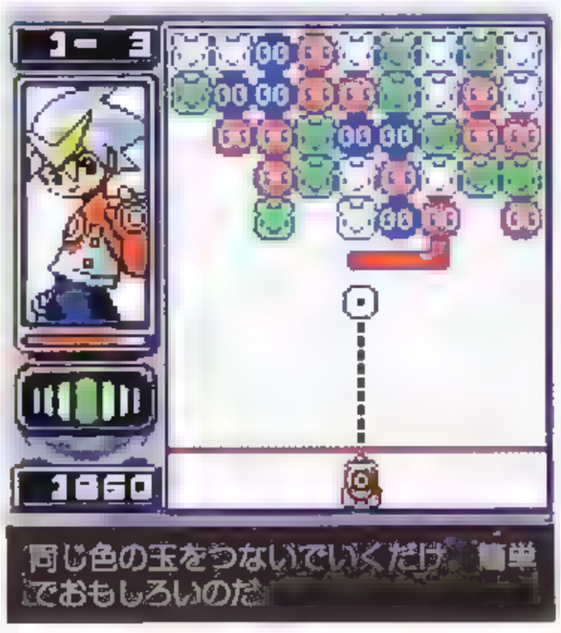
つなげてポンッ！2

TM

斬新なルールとゲーム性で大好評を博した連結パズルゲームの続編が登場！

今回はストーリー性がアップしたうえに、スリル満点の「自機パワーアップ」の要素も導入。さらに、パズルゲームモードで集めた可愛いキャラクターカードを使ってカードバトルまでできてしまうー もちろん通信対戦にも対応しているぞ。

カードを集めてカードバトルでも遊べてしまうぞ。お買い得！



同じ色の玉をつないでいくだけ。簡単でおもしろいのだ

夢工房	11月予定	3,200円	パズル

コンシューマ・インフォメーション&キャプチャー

家庭用に移植されたネオジオゲーム紹介&家庭用ゲーム攻略のページ

今月は、カプコン版「SNK VS. CAPCOM(仮)」をついに公開！ さらに「クーデルカ」「蘇りし蒼紅の刃」の新着情報を大量掲載！なお情報過多により攻略はお休み。ごめんね。

CAPCOM/SNK 98 ©SNK 98

春麗VS庸：画面上部に表記されている「CAPCOM」「SNK」「SNK」が気になる…

庸：ユウVS春：ちょうしで見ると舞ってですごい格好ですなあ…

登場キャラ両社各3キャラ決定！

夢の対決が実現できる格ゲーが姿を現わしてきた現時点で判明している登場キャラを紹介しよう。

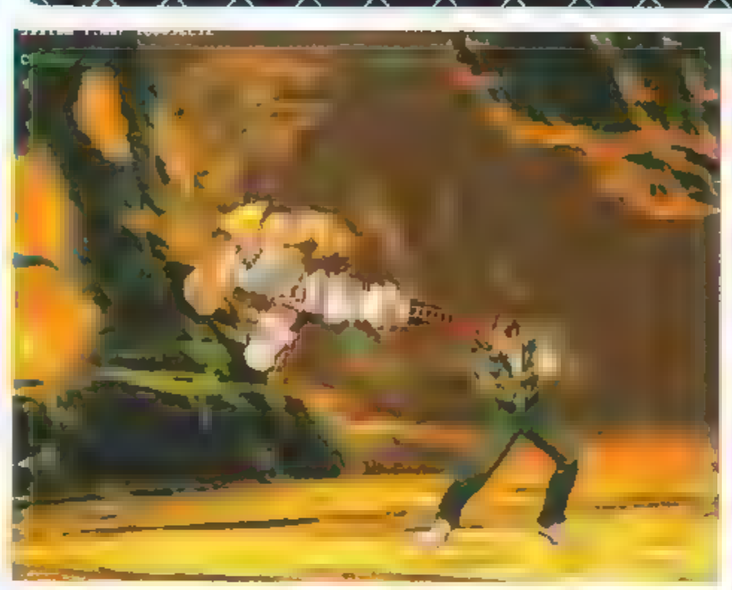
まず、SNKのキャラからは、『KOF』シリーズでおなじみの草薙京、八神庵、『餓狼伝説』シリーズから不知火舞が参戦決定！ CAPCOMのキャラからは、『ストリートファイター』シリーズのリュウ、春麗、ガイルが参戦することが決まっている。どれも両社の人気キャラだけに、このキャラたちがぶつかるというだけでもワクワクしてくるね。あと他にはどのようなキャラが参戦するのだろうか…？

今後も続報が入りしだい掲載するので、期待して待っていてね。

ゲームインフォメーション

SNK VS.CAPCOM (仮)

ついに公開！ これがカプコン版「SNK VS.CAPCOM」!!



SNKが製作するネオポケ版に続き、ついにカプコン製作のDC&アーケード版の「SNK VS. CAPCOM (仮)」が姿を現してきたぞ。

今回は現状況での開発中の画面を掲載するぞ！ これを見て期待して待つべし!!

カプコン　DC 未定　AC 未定

DC 未定　AC 未定　格闘アクション

※画面はACのものです。

おなじみSNKからの参戦キャラ。やっぱりこのメンツは登場してくれるようだ。はやくほかの参戦キャラも知りたい！

参戦決定済みのCAPCOMキャラ。『ストリートファイター』シリーズ以外は誰が出るのかな？

KOUDELKA
～クーデルカ～

ゲーム序盤のストーリー大公開！

サクノスから発売される期待の大作RPG『クーデルカ』。そのグラフィックのすごさは目を疑うほどだ。今回は一足お先にゲーム序盤のストーリーを画面写真つきで紹介していくぞ。

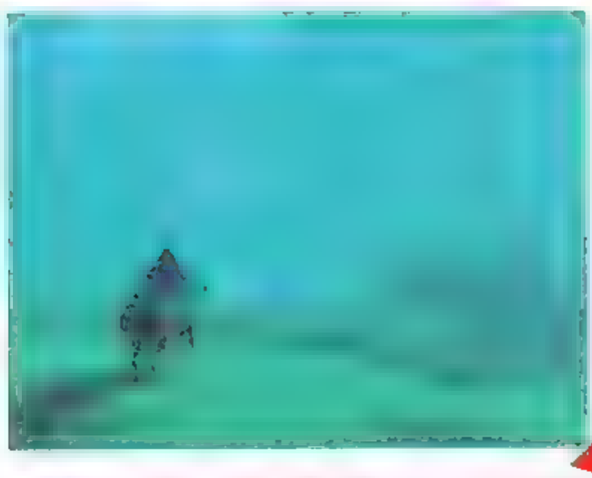
サクノス　SNK　12月予定　6800円　RPG

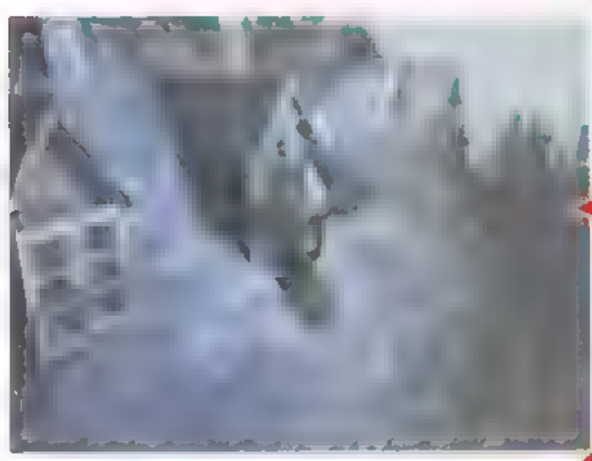
ネメトン修道院侵入

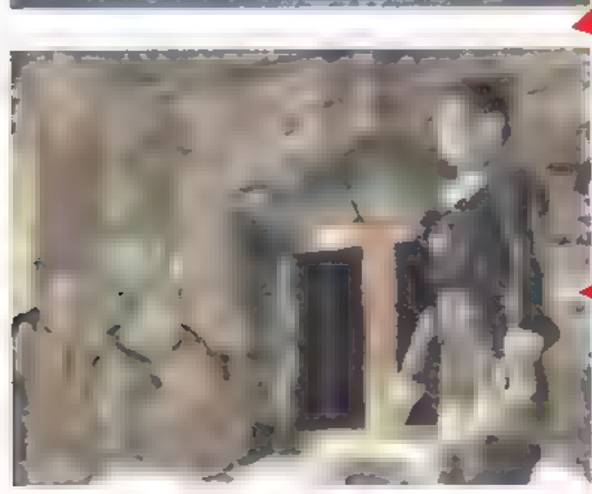
主人公の少女、クーデルカが馬に乗って登場し、ネメトン修道院を訪れるところからゲームははじまる。美しいオープニングムービーをしばし堪能しよう。

ロープで修道院の屋根によじ登り、開いている窓から中へと侵入する彼女。これはあからさまに不法侵入である。

彼女はいったい何の目的でここにきたのだろうか…？



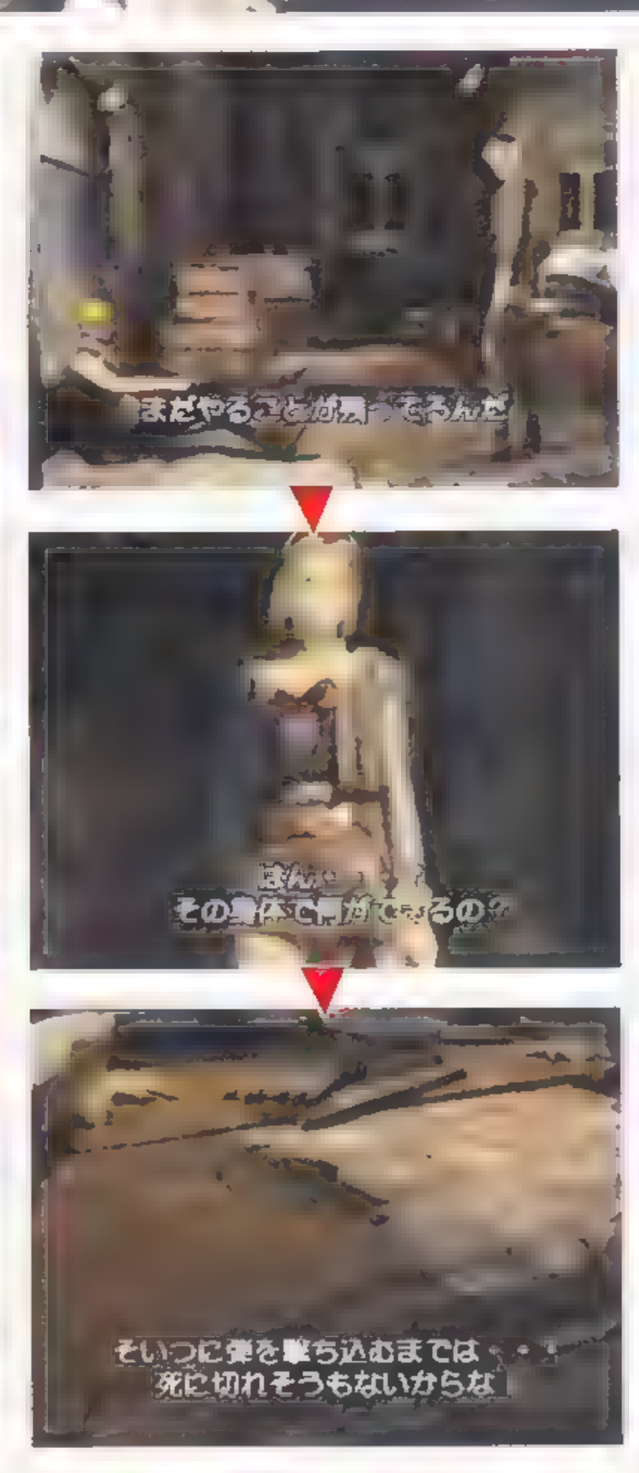


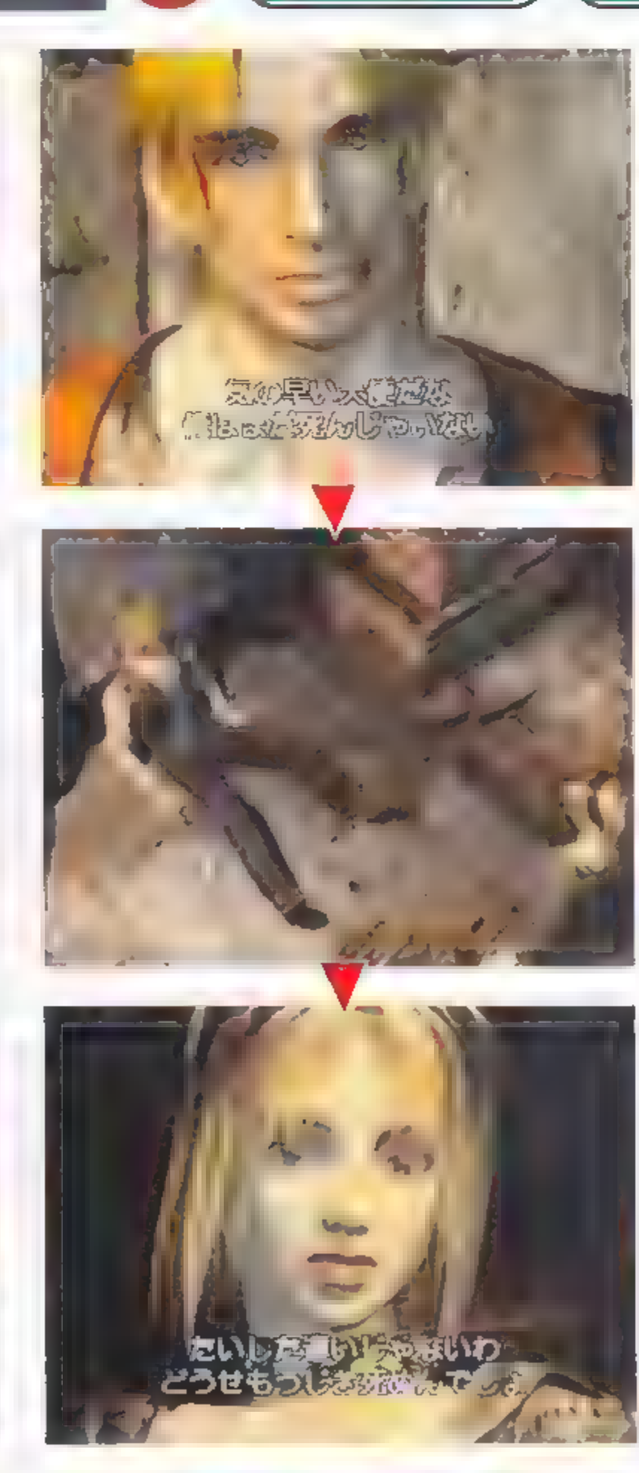


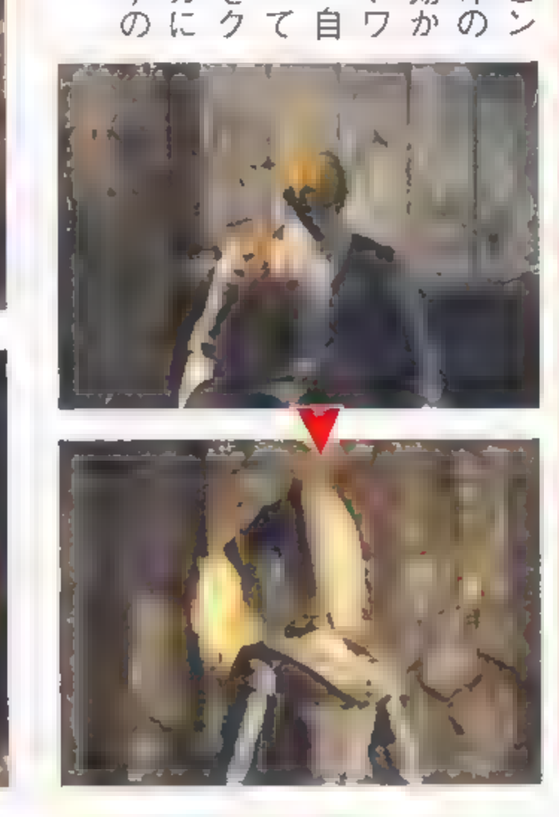
エドワードとの出会い

侵入した部屋は2階穀物庫。そこでクーデルカは瀕死の重傷を負ったエドワードと出会う。が、助けるつもりなどさらさらないクーデルカ。美しい顔をしつつもかなりキツめの性格のようだ。

しかし、エドワードとの会話中に突然背後からクリーチャーに襲われてクーデルカ突然の大ピンチ！　体の自由が効かないエドワードは、自分の持っている銃をクーデルカに投げ渡すのだった。

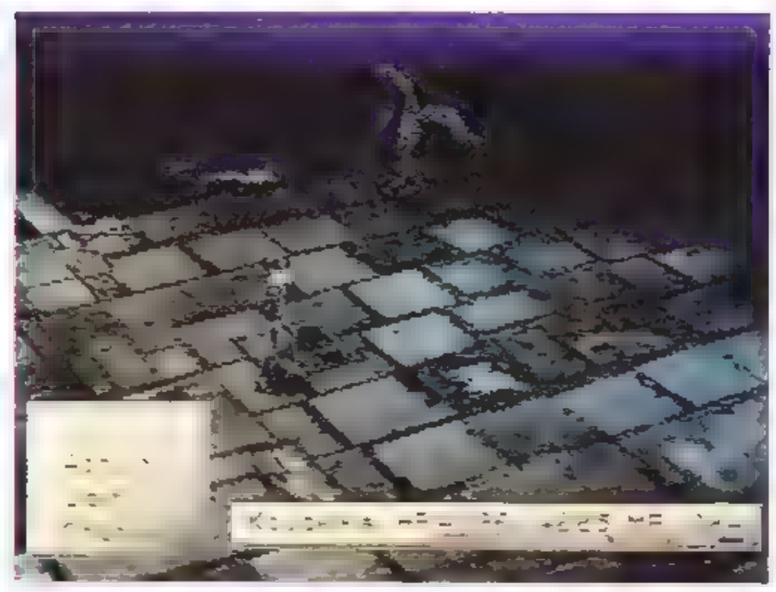


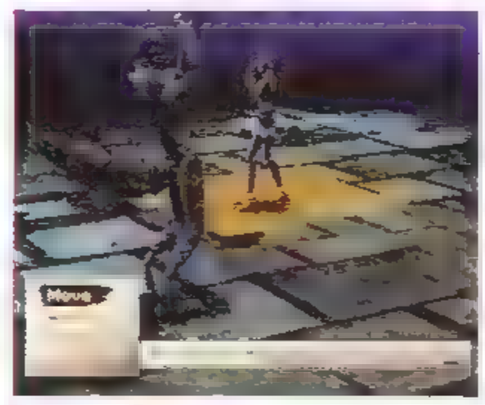


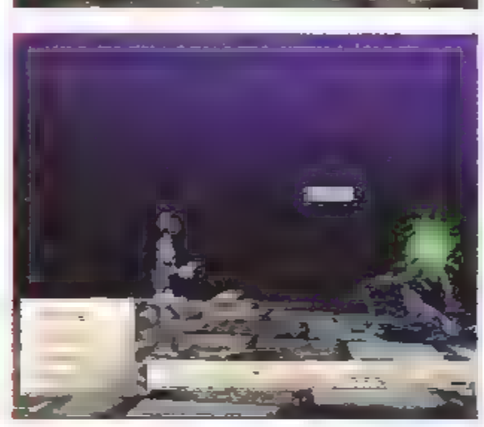


バトル

突然現われた謎のクリーチャーとのバトル。これがゲーム初めての戦闘となる。エドワードから借りた銃が頼りだ。敵はまさに化け物といった感じ　落ち着いてこのクリーチャーを撃退すべし。このゲームの戦闘システムもここで覚えよう。

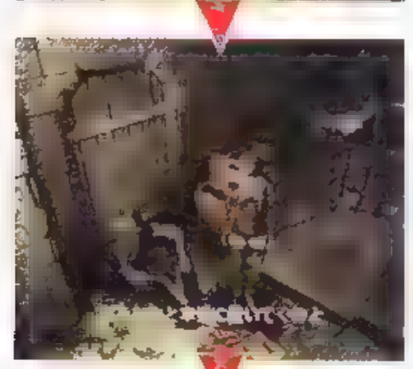






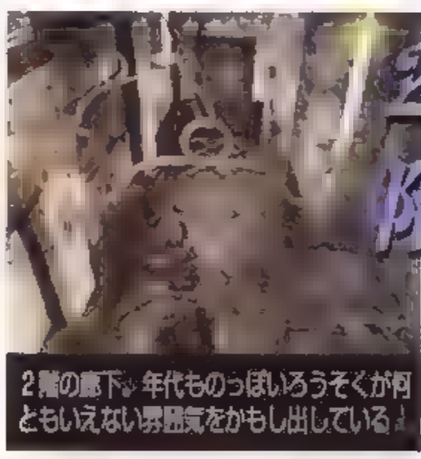
クーデルカの力

エドワードはこの屋敷に宝があるという噂を聞いてきたものの、先ほどのモンスターに襲われてしまったのだという　ひどい傷に自らの最期を覚悟するエドワード。しかし、クーデルカの持つ不思議な治癒の能力で、その傷はあっという間に癒えてしまう。クーデルカの力に驚きつつ、エドワードは彼女と行動をともにすることになる。

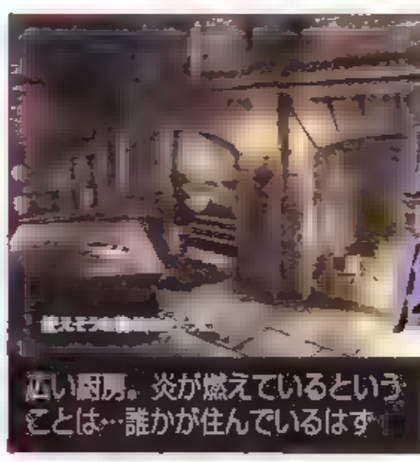


ネメトン修道院内

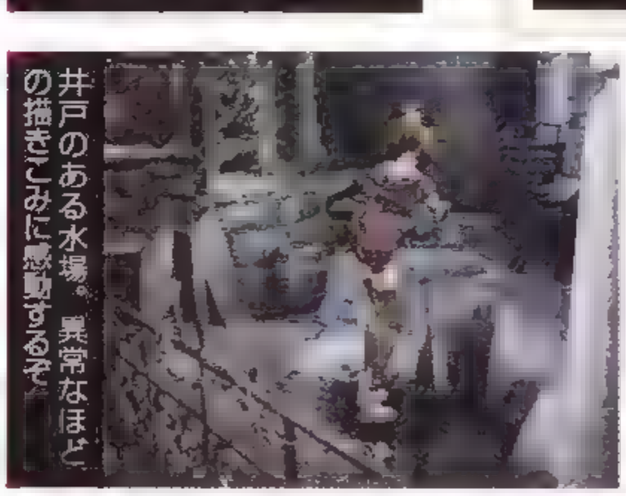
修道院内は意外に広い。クリーチャーとのランダムエンカウントも発生するので気をひきしめつつ行動しよう。



2階の廊下。年代ものっぽいろうそくが何ともいえない雰囲気をかもし出している。

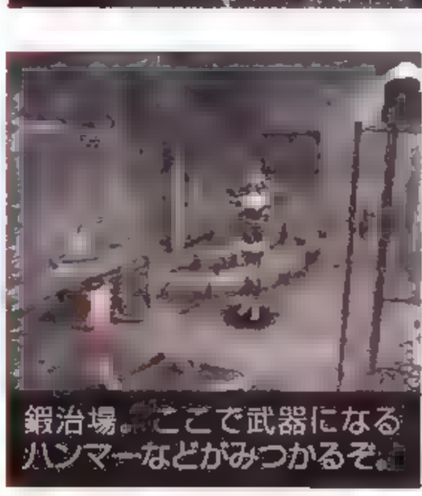


広い厨房。炎が燃えているということは…誰かが住んでいるはず。

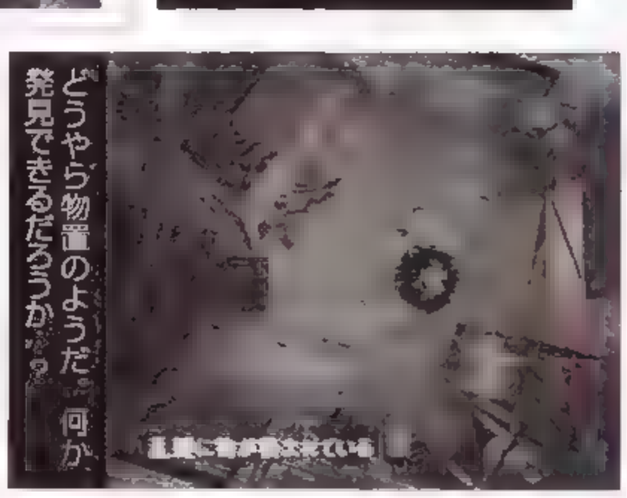


井戸のある水場。異常なほどの描きこみに感動するぞ。

エドワードとの出会いの場である穀物倉庫。



鍛冶場。ここで武器になるハンマーなどがみつかるぞ。



どうやら物置のようだ。何か発見できるだろうか…？

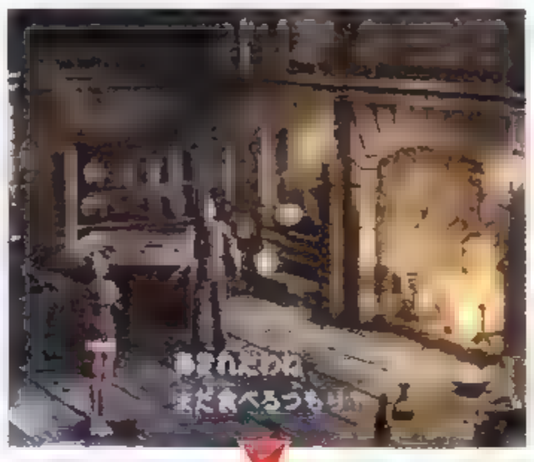
鐘つき男夫婦

修道院内を移動していくとそのうち居間にたどり着く。そこにはこの修道院を管理している鐘つき男とその妻が住んでいた。なんでも最近現れるようになったクリーチャーに身の危険を感じつつも、しかたなくここに住んでいるとのこと。

珍しい客人である2人を暖かいスープでもてなしてくれる心優しい夫婦。しかし、クーデルカはなぜかそのスープを口にしない。それでも彼らは気を悪くせず、クーデルカたちのために銃の弾のスペアまで用意してくれるのだった。

解毒、そして謎の究明へ

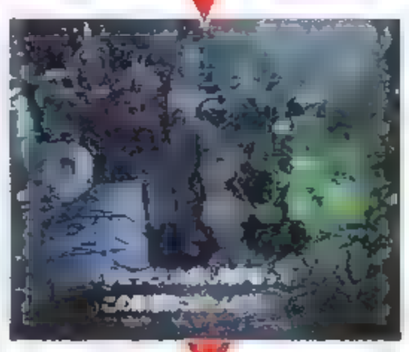
食事終了後、厨房に移動したクーデルカはエドワードに衝撃の事実を告白する。なんと先程のスープには死にいたる毒が入っていたというのだ。気づかずに飲んでしまったエドワードだが、クーデルカが持つ薬草で解毒をする。この修道院には何かあると感じた2人。毒にやられたふりをしてこの建物の中を探索することにしたのだった。



オフラハティとの出会い

エンカウントクリーチャーを倒しつつ、ハーブ園にたどりつくと、モンスターに襲われて倒れている神父オフラハティを発見する。助け起こしたオフラハティがいうには、彼はある物を探しにここに来ており、そしてここには正門から鐘つき男に入れてもらったとのこと。先程の毒を盛られた話をしても信じないオフラハティ。しかし、クリーチャーが多発するこの建物内を探索するには1人では危険。3人で手を組んだ方がいいという話になり、ここに3人パーティが結成されるのだった。

ここまででも、ゲームは序盤のほんの一部。物語はまだはじまったばかりなのだ。あなたはクーデルカたちとともに、この修道院の謎を究明することができるか？



アイテム紹介

ここでは、ゲーム序盤に登場するアイテムを紹介するぞ。

パイプ

[illegible]

チーズ

[illegible]

ピストルの弾

[illegible]

リステル

[illegible]

万能薬

[illegible]

毒消し

[illegible]

興味をひかれた君は「KOUDELKA」「ファーセライ！」「ダイヴアゥート」の最新情報が見られるサクノスのホームページへGO！ アドレスは「http://www.sacnoth.co.jp/」。他にも色々と楽しいコンテンツが揃っているぞ。 ※画面はすべて開発中のものです。

TM

剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章

※画面写真は開発中のものです。

プレイステーション

剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章

キャラクター紹介&新着画像紹介!!

アスラ斬魔伝から20年後の世界をドラマチックに表現した、シリーズ初のコンシューマオリジナル作品『剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃　サムライスピリッツ新章』。

今回は画面写真をまじえつつ、キャラクター設定&新着情報を一挙に公開するぞ！

SNK　冬予定　未定　剣劇エンターテイメント

※ポケットステーション対応

物語紹介

風もなく、月の光もない高夜

蝋燭の灯にうかびあがる怪しい影

ごとう

沖の波が立ち起こり、そして再び闇が山を支配する

数年後、高台から3人の人物が、界を見ろしている

1人は背の高い青年

1人は白く妖しい女人

2人に対するのは怪しい影

その2人の背後に、場に似つかわしくない人のようなものが控えている

場の光が赤い暗に反射して、不気味に光り、女がつぶやく

「あたし達に仇なす者が数名、神人京に入ったようで

す　わたくし達の志を成就させるための最大の障害になるであろうとのお告げです」

男は下界を見下ろしたまま声を発する

「我らが動くことはない。黙っていても鼠はくる」

覇業　刃衆によって、大半の世は終わりを告げる。

各々の思惑を秘め、戦う者たちが、「神人京」に集まり、物語ははじまる

下界を見おろす覇業三刃衆。彼らを中心に物語はまわりはじめる

システム紹介

キャラクターの設定がしっかりしているのに加え、もちろんメインの格闘システムも大充実！

まず、今作では新しいライフシステムを採用することで、従来のラウンド制以上のリアリティと緊張感のある対戦を実現している。新しいライフゲージには、ゲージがなくなるごとに短くなる3段階のレベルが設定されており、これがすべてなくなると負けになる。

もちろん「いなし」、「峰打ち」、「弾き返し」、「鍔迫り合い」、「武器飛ばし技」といった、剣術格闘ならではの要素が満載で、さまざまな駆け引きが楽しめるぞ。武器を弾かれると素手になってしまい、攻防に不利が生じてしまう。

また、ダメージを受けた時や攻撃を防御された時など、「怒る」であろう状況に応じて怒ゲージがたまり、怒りが頂点（MAX状態）に達した時に武器飛ばし技をはじめとしたさまざまな「怒り」の攻撃が可能になる。「怒システム」も採用している。「怒システム」では、キャラクターごとにキレやすい奴や根に持つタイプなど、設定されている性格が色濃く反映されているぞ。

さらに、体力が少ない時にしか使えない秘奥義や、怒MAX時に使用可能な武器飛ばし技など、一発逆転が狙える大技の存在が気の抜けない緊張感を生み出している。怒ゲージと引き換えにゲーム中最大の威力を誇る「一閃」が使用可能になる「怒爆発」によって、大博打の大逆転勝利を狙うこともできるのだ！

物語性重視の会話イベントはどれも必見！

相手の攻撃をいなしてから背後を取り、攻撃！　緊迫感のある攻防がたまりません

ついに怒爆発！　これまでのお返しを思う存分してやろうぜ！

キャラクター紹介

九葵 蒼志狼

美麗な顔立ち、涼しげな瞳をした青年剣士。ただ、無表情で無口。一見無愛想に見えるが、立ったまま寝るという変わった癖を持っていて、人と少し感覚がズレたところもある。

超一流の見切りの達人でもあり、流れるような太刀筋と秘剣を持つ天才剣士。

現在は、亡き父の跡を継ぎ、幕府の隠密として過ごす。

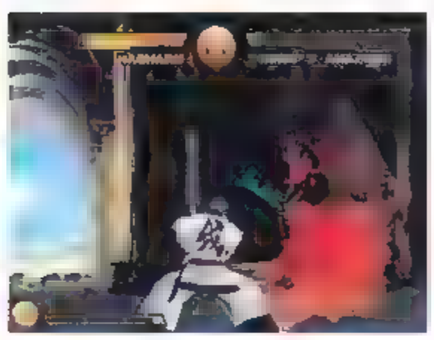
覇業三刃衆による「国家転覆計画」の情報を入手した幕府の密命を受け、離天京へと向かう。そして、実父を殺した義兄「九鬼刀馬」と、一子相伝の証である二対の刀を賭けて戦う宿命にある。

霸王丸

豪快にして繊細、大胆にして慎重、決して型にはまらない我流の剣を持つ男。今回は年齢を重ねてさらに剣豪らしくなり、特徴であったざんばら髪を後ろに流して落ち着いたイメージを与える。ただ、ひたすらに剣の道を究めるために、山奥で修行している。

剣の世界では、その名を知らぬ者がいなく、過去の数多くの逸話から「伝説の剣豪」と呼ばれている。武器は、霸王丸でしかあつかうことができない剛刀「河豚毒」で、その豪腕からくり出される技は、どれも一撃必殺の威力をもつ。

霸王丸の目的は、聖霊化したナコルルから啓示された「破滅的危機（カタストロフィー）」を防ぐことと、枯華院から行方不明になった「命」を連れ戻すことである。



花房 迅衛門

恐持てで無骨、頑固一徹を地でいく典型的な侍で、いぶし銀の渋さを持つ。その堅物さゆえに女性のあつかいが苦手である。また、背丈が意外に低いことを気にしており、あまり人の横へは並びたがらない。

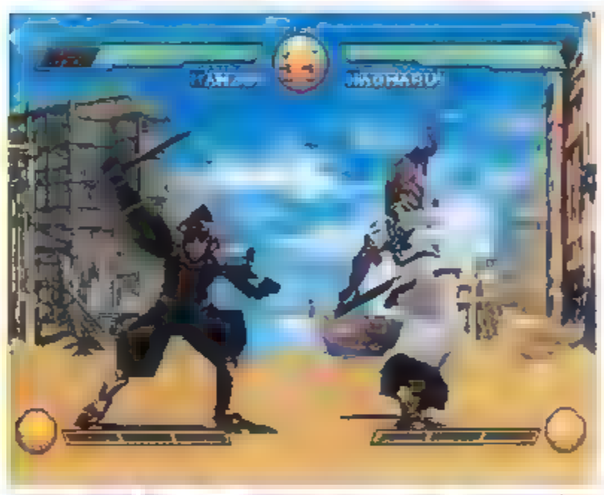
主人公と同じく隠密剣士の1人で、主人公の父と一緒に数多くの死線を乗り越えてきた古参の腕利き隠密剣士である。武器は、体躯の小ささからくるリーチの長さを補うために槍を巧みにつかって戦う。

覇業三刃衆による「国家転覆計画」の情報を入手した幕府の密命を受けて、主人公とともに離天京へと向かう。

服部 半蔵

冷静沈着で、数々の忍びの技をつかう伊賀最強の忍者。伊賀忍群の頭領でもあり、その力で幕府を影から支える。

覇業三刃衆による「国家転覆計画」の情報を入手した幕府の密命を受けて、その首謀者であると思われる慈限太師の行方を求めて単独で離天京へと向かう。



榊 銃士浪

自由奔放で柔軟な思考力と、大胆で的を得た行動力のある、カリスマ性の強い男。普段は飄々としているが、いざという時は、どんな難題にも立ち向かう精神と冷静な判断力を兼ね備える。超一流の剣術の持ち主で、元幕府御庭番裏目付け衆であったが、あることがきっかけで幕府を去る。数年間放浪したあと、離天京にある反幕府組織の求心的存在となる。

武器は、柄の部分に銃が埋めこまれている特殊な日本刀。また、抜刀中は1発しか撃つことができないが、鞘におさめると連射も可能となる。この日本の剣術と西洋の銃術を組みあわせた銃剣術で戦う。

今まで共闘していた覇業三刃衆の目的が邪悪であること（自分たちの思惑とは根本から違うこと）をしった彼は、倒幕するためには、まず離天京内での敵を倒さなければと考え、三刃衆のいる城へと向かう。そして、もう1つの情報から手に入れた、そこにいるであろう、友の仇を求めて。

七坐 灰人

普段はクールにしているが、いつもどこかイラついている印象を受け、内面・外面ともに近寄りがたい雰囲気を持つ。遊女と渡来人との間に生まれた混血児で、それゆえに外国人や異能の者を嫌う。薬物常用者であり、薬を飲むとハイになる。離天京に住み、色町の用心棒や暗殺を生業としている。

刀を抜き身のまま持ち歩き、薬と強靭な腕力からくり出す逆手居合いによる連続斬りを得意とする。

覇業三刃衆の1人「九鬼刀馬」の風貌が気に入らないため、殺すべく離天京の中心へと向かう。

吉野凛花

一見物静かで人見知りが激しい少女。話し方もツンケンしたぶっきらぼうな物言いをする。しかし、内には激しいものを秘めている。生命感のある、一本芯の通った大和撫子。動物には優しく接するが、人間に対しては、過去の災難が原因で両親を失っており、人間不信に陥っている。元武家の息女であったが、現在は離天京内の反幕府組織がある居住区に、気丈にも1人で住んでいる。

自分の身長よりも長い刀を持ち、その刀の重みによる反動力を利用し、流れに逆らわず最小の力で長刀をあやつり、舞うように闘う。この剣術は、今は亡き父が2つの流派を融合させて創りあげた夢想夕雲流を昇華させたものである。

彼女は、亡き父の意思を受け継ぎ、夢想夕雲流を興すため、そして自分自身が、もう一度人間を信じる心を取り戻すために組織に加わり、覇業三刃衆へと立ち向かう。

男でも扱えるのかつっそうな長刀をあやつる凛花　女版武三丸

十六薙夜血

残虐非道な行為を己の快楽とし、苦痛や血などに異常に執着心を燃やす男。快楽を満たすがために人を殺め続け、卑怯な手段も彼にとっては喜びでしかなく、そのためにはどんな汚れ仕事でも引き受ける。普段は離天京内にある色町の用心棒をしている。

サディストさをうかがわせるかのように、ノコギリ刃状の剣を使い、殺傷力よりも残虐性を重視した闘い方をする。また、腰に差した小刀には、毒（しびれる程度）が塗ってあり、隠し武器として使用する。

より多くの血と快楽を手にするために覇業三刃衆の地位を狙っているが、自分の本質を見破る力を持った「命」によって邪魔されている。そのため、今回の幕府介入による騒乱の機に「命」を殺すべく、離天京の中心へと向かう。

毒を塗った隠し武器で攻撃！　命をかけた闘いにルールなどないのだ！

つむじ風の臥龍

恐持てながらユーモアで愛嬌がある隻眼隻腕の大男。仲間意識が強く、仁義を重んじ、情にもろい親分肌な性格。日本全土を股にかける山賊団の頭で、その巨体に似合わず、動きは獣のように俊敏で、彼が通ったところには風が渦を巻くところから「つむじ風の臥龍」と呼ばれる。

鉄ごしらえの短刀を使い、普段はめったに抜刀せず、そのスピードを活かした連続攻撃を得意とする。そして、抜刀する際は隻腕のため、鞘を口でくわえて一閃する。また、口にくわえた竹の楊枝を吹き矢として使ったりもする。

覇業三刃衆の策略によって絶体絶命の危機に追いつめられた子分たちの命を助けるために、自分自身が捕まり幽閉されていたが、1人を残して殺されていた事実を聞かされ立ちあがる。

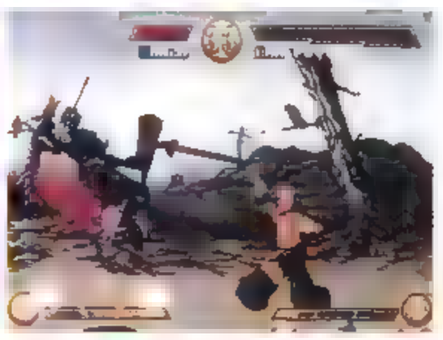
うわ…　でか…　豪快！　なんかさ…　意外に可愛そうになってしまいます

乱鳳

親の概念・道徳の概念さえ知らない男の子。ろくな教育やしつけを受けておらず、これまで自分が生きてきた経験と本能に基づいて行動する。そのため、善悪の意識がない。

その体に似合わない大きなかなづちを軽々と振りまわし、トリッキーな動きからくり出す破天荒な攻撃と、空中戦法を得意とする。

いつも一緒にいる妹（血はつながっていない）の眠兎（みんと）が、どこかに遊びにいったまま10日も帰ってこないことを不思議に思い、人々から得た情報を元に離天京の中心へと向かう。



巨大なかなづちで相手をすりすりに叩きのめす！　これまたこれでおもしろそう　笑

サヤ

モデルのような顔立ち。グラマラスな肢体から強烈な色香を放つ異国の女暗殺者。2刀の鎌を使い、狙った獲物は逃さないスペシャリスト。普段は明朗活発で細かいことは気にしない姉御肌であり、村の人々からも慕われている。

武器は2刀の鎌で、それらを巧みに使った変幻自在の動きで相手を翻弄する。さらに、2刀の鎌をつなげてブーメランとして使用することも可能である。

また、この武器と暗殺術は、離天京で生き抜くために、義理の親である女性から教えられたもので、今回はその母の命を受けて覇業三刃衆の1人「朧」暗殺のため、離天京の中心へと向かう。

2刀の鎌をつなげて回転させて敵を斬りつける！　カッコイイですな

九鬼刃馬

何事にも微動だにしない、鋼鉄の意志、冷徹で鋭利・直線的な雰囲気を持つ男。己の力のみを信じ、ひたすらに強さを求める。生まれつきである白い肌と紅い瞳が、さらに男の冷徹感を強めている。ただ、本人は幼少の頃の虐げられた記憶により、コンプレックスを抱き続けている。

主人公の兄弟子にあたり、彼と同じく見切りの達人である。しかし秘剣の性質はまったくにおいて逆であり、直線的な太刀筋で一撃必殺を信条とした烈帛の剣である。また、主人公の父でもある師匠を殺して、一子相伝の証である二対の刀のうち、一刀を奪い行方をくらます。そして、数年間の放浪のあと「離天京」に流れ着いたところを「朧」の誘いにより、覇業三刃衆の1人として武力面を統括する。

だが、彼の真の目的は、国家転覆や理想郷の実現ではなく、蒼志狼を殺してその手に持つもう一刀を手にし、一子相伝の証を手に入れて自らが最強の剣士になることである。

師匠を殺したその剣は、迷いがなく強力。蒼志狼との闘いの行方はどうなる？

命（みこと）

ゲーム中ある条件をクリアするとプレイヤーキャラとして使用できる

日常は天女のような慈愛の笑みを浮かべ、神秘的な力（巫力）を持つ巫女だが、戦闘時は残忍・悪魔的で妖魔的力を発揮し、命ある者すべてを滅ぼす魔女となる善悪の2面性を持った女性。

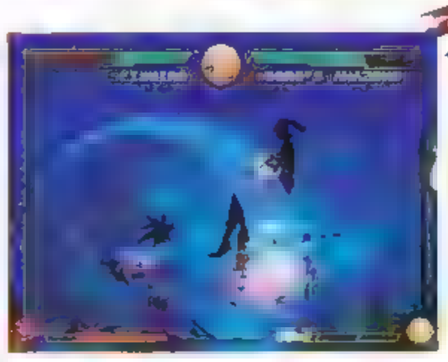
彼女も瞳の色に対してコンプレックスを持っていて、そのことが原因で生まれ育った枯華院を飛び出し、「九鬼刀馬」とともに「離天京」へと流れ着く。そして「九鬼刀馬」と同じく「朧」の誘いにより、覇業三刃衆の1人として計画に加わり、巫力を使って祭事・神事を統括しており、神的シンボル（巫女）として崇められる。

朧（おぼろ）さまは宿敵。何ともいえない妖艶さが漂ってます

朧（おぼろ） ノンプレイヤーキャラクター

表向きは何気ない好印象を装う好々爺。しかし、その正体を知る者は少なく「朧」と呼ばれる。即身成仏の意志を直接継ぎ、20年の歳月をかけ、このたびの国家転覆・武神国家実現を企てる。

彼の目的は恩人であり「離天京」を守護するために即身成仏となった大師の意思を引き継いで、国家を転覆し新たな武神国家を設立することでもある。



狼が闘っている相手はいったい朧と何か関係があるのだろうか？

ナコルル ノンプレイヤーキャラクター

大自然とともに生き、その自然を守るために自らの魂を自然と一体化させて「聖霊」となる。

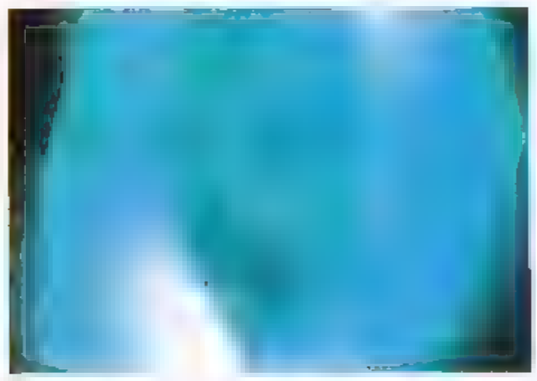
この時代に訪れる破滅的危機を防ぐため、時代（時間）を超えて、すべてのキャラクターに啓示・協力を求める「光の巫女」的存在となる。ただ、離天京内では、即身成仏のかけた呪術的封印によって、本来の姿を取ることができず、小さな姿になって剣士たちを導く。

プレイヤーたちを導く聖霊ナコルル。プレイヤーキャラじゃないのが寂しい

リムルル ノンプレイヤーキャラクター

大自然を守るために、氷の妖精「コンル」とともに闘うアイヌの巫女にして戦士。幼いながらも、姉のナコルルに代わって自然を守る。

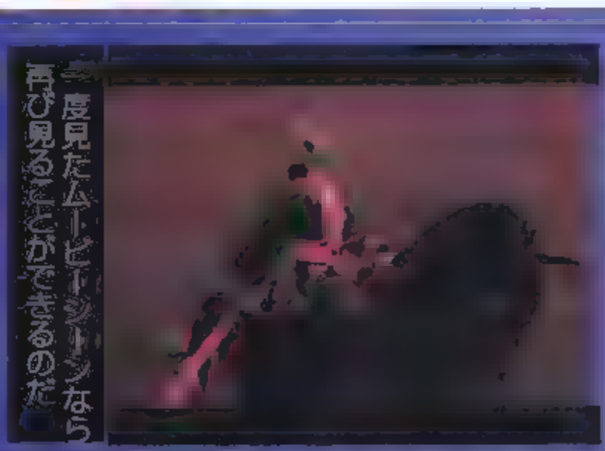
この時代に訪れる破滅的危機を防ぐことのできる「光の巫女」としての力を持つため、20年前のある日、ある人物の計略によって離天京に誘い出され、コンルとともに捕らえられ封印されてしまう。そしてコンルに護られたまま、この時代まで時間（とき）を経る。



コンルに護られているリムルル。彼女の姿をまた見ることができるなんて

その他の機能紹介

ポケットステーション



一度見たムービーシーンなら再び見ることができるのだ

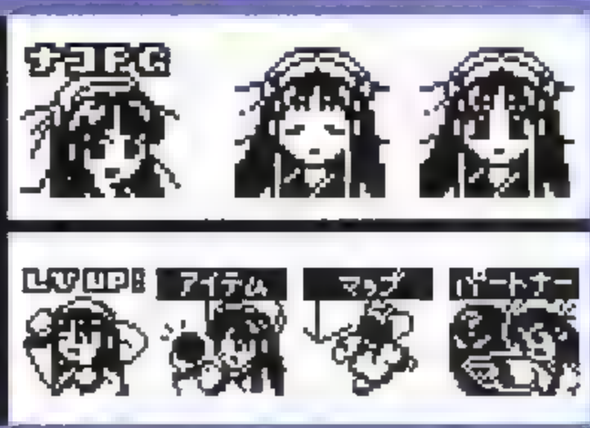
ナコPG

[illegible]

コルルが主人公の[illegible]風RPGを手に入る場合がある。

これをポケットステーション[illegible]

Samurai Watch



これが『ナコPG』の画面。RPGまで楽しめるなんてうれしいお得！

ちなみに『Samurai Watch』の画面。彼女たちのファン[illegible]特にねおちゆびファンにはたまらない！

SNK vs. CAPCOM

新カードファイターズ

開発者インタビュー

SNK vs. CAPCOM 夢の対決シリーズ 第一弾インタビュー!!

格ゲー2大メーカー夢の対決「SNK vs. CAPCOM」シリーズ第一弾「激突カードファイターズ」の発売まであともう少し。もう、待ちきれないって人もいるかな？そこで、このゲームのプロデューサーの伊東正則氏に直撃インタビューをしたぞ。これを読んで発売まで期待をふくらませて待つべし！

ライバル同士であった両メーカー社員も夢見ていた企画

まず、どのような経緯でこの「SNK vs. CAPCOM」の企画がスタートしたのかお聞かせください。

「もともとウチ（SNK）もカプコンさんにしても、お互いにアーケードの格闘ゲームを出しつづけているといった立場で、ずっとお互いをライバル視して競いあっていた部分があったと思うんです。

でも、そんな中でも開発の現場では、もしお互いの会社のゲームキャラ同士…たとえばテリーとリュウを闘わせてみたらどうなるんだろう…といった考えが、実現不可能だろうとは思いつつも頭にありました。そんな夢の対戦…そうですね、プロレスでいえば馬場と猪木の対戦みたいなものでしょうか（笑）…そんな対戦を実現させてみたいと両社の上の人間も思っていたようで、ある時期に話し合いの場を設けたようです。おそらく、うちの西山（専務取締役）がカプコンの岡本常務に声をかけたんだと思います」

――この企画が正式にスタートしたのはいつ頃なのでしょうか？

「実はですね…（遠いところをながめつつ）僕がこのゲームの企画について知ったのは…春の東京ゲームショウで初めてこれを発表した時がありましたよね？　あの時なんです（笑）。

ただ、カードゲームに関しては、この『VS.』シリーズの企画以前に、SNKのキャラを使ってカードゲームを作るという企画があったんです。ただ、SNKのキャラだけ使用するとなると、ものすごく古い時代のゲームのキャラまで登場させたりしなくちゃいけないんですよね。そのへんで試行錯誤していたのですが…。そんな中この『VS.』シリーズの企画が持ちあがって、そういう話があるんならカプコンのキャラも登場させてカードゲームを作ってみたらどうかって話になったんです。本格的に現在の形のカードゲームとしての『VS.』シリーズの開発がスタートしたのは春のゲームショウのあとからですね」

両社のイメージ カプコンは神戸風 SNKはとことん大阪風!?

――製作態勢はどのようになっていましたか？

「ネオジオポケット版の基本的な製作に関してはウチ（SNK）でやらせて頂いています。カプコンさんにはこちらである程度開発をしたものをチェックに出させて頂いて、そこで意見をもらってさらに作りこんでいくというような形で製作しています。

また、カードゲームということで、たくさんのキャラが出せるんですよ。その分チェックの方も大変でした。国内でのキャラ名と海外でのキャラ名が違うキャラもいたりして、それをチェックして頂くだけでも大変な労力をおかけしているんです。あと、これは両社ともいえるのですが、大昔のゲームだとどこをひっくり返しても資料が残ってなかったりで本当に苦労をおかけしました。

カプコンさんが気になった部分はどんどん意見してもらっています。逆にカプコンさんの製作する格闘版では、こちらの意見も積極的にいっていこうと思っております」

――SNK、CAPCOM双方の主人公はどのようにしてデザインされたのですか？

「僕が勝手に思っている両社のイメージがデザイン化されてしまったというか…。SNKって、とことん大阪っぽいし、カプコンさんってなんか神戸っぽくないですか？

キャラを見ても思うんですが、スポ根マンガの濃さがSNKキャラにはプンプンしてる。多分、『餓狼伝説』シリーズのせいだと思いますけどね(笑)。

そんな主観的なイメージで、シン(SNK)とキャップ(CAPCOM)はデザインされたんですけど、設定面でもお互いのスタンスはちょっと意識しています。急にベタベタな仲良しになるってのも気持ち悪いですから、刺激しあえる微妙な距離みたいな感じで(笑)」

――SNKバージョン、CAPCOMバージョンの2本に分けた理由を教えてください。

「ゲームの製作をはじめてからしばらくして気づいたのですが、カードゲームというジャンルだと、SNKのキャラもカプコンさんのキャラも同じカードとして一緒に扱われるので、『VS.』という図式が出しにくいかなぁと。

そこで、もうちょっと明確に『VS.』という図式をハッキリさせるために2本に分けたわけです。

2つのソフトの違いは、シナリオはもちろん若干違いますし、枚数は少ないんですけどSNKバージョン、CAPCOMバージョンそれぞれでしか手に入らないレアなカードがあるんですよ。もしカードコンプリートを目指すのであれば、違うバージョンを持っている友達と対戦したり、トレードしたりして集めるしかないわけです。

あと、ランダムで手に入るカードも、SNKバージョンならSNKのキャラカードが入る確率がちょっと高くなっていたりします」

じわじわと面白さが分かってくるデジタルカードゲーム

――このゲームのセールスポイントをお聞かせください。

「当然カードゲームという形態を取る以上、カードゲームはある程度このようなゲームをやっている人でも満足できるような楽しめる作りにしています。

各ゲームの主人公クラスキャラはまず出てきていますが、かなり昔のキャラやマイナーなキャラまで入れていますので、こんなキャラまで入っているのか、といった驚きも味わえると思います。特に昔からそれぞれのメーカーを応援してきてくれたユーザーには喜んでもらえるカードがきっとあるはずです。

また、ネオジオポケットカラーということで、グラフィックにも力を入れております。かなりオリジナルキャラの色に近い配色までもってこれたと自信をもっています。

カードゲームということで、はじめはとっつきにくいという人もいるかもしれません。でも、実際にプレイしてもらえば徐々にその楽しさが分かっていってもらえると思います。社内でも色々な人間にやらせているのですが、はじめはとっつきにくいという者も、ゲームをやっているうちにハマって対戦をしてくれたりします。開発の人間同士でもよくプレイしているのですが、一見弱いキャラでもこういう使い方をすれば強いんだという驚きがしょっちゅうあって奥が深いです。デッキの組み方には人間の個性が出て面白いですよ。たまに、そんな卑劣なデッキを組むか！　とかありますね(笑)。

まずは、実際に触れてみて、じわじわとカードを集めていく楽しみを味わってみてください」

――このゲームの世界観についてお聞かせください。

「ゲームに登場させるキャラと、カードに登場させるキャラをどうするかってことには悩みました。

はじめのうちは、実際にテリーなどのキャラたちをゲームに出てくる町の住人に入れようとしていたのですが、そのうちゲームの住人とカードに登場するキャラとの関係があやふやになり混乱をきたしてきたため、両メーカーのゲームキャラは、この『激突カードファイターズ』のゲーム世界の中のカードゲームのキャラとしてだけ存在することにしました。

あと舞台なんですが、発表をした春のゲームショウでも、両メーカーの本社が大阪にあるため大阪浪花対決などといっていましたので、まずは大阪を舞台にしました。大阪には両メーカーのロケーションがいくつもありますので、そこを実際にゲームに登場させています。実際にいったことがある人にとっては身近に感じてもらえるのではないでしょうか」

ファンなら分かるネタも満載各イベントは必見！

――このゲームを製作中に一番気を配った(苦労した)ことは何ですか？

「やっぱりオリジナルがあるってことが一番でした。登場しているキャラはみんな違うゲームから生まれてきているわけで、元があるものを使わせてもらうってことで、それぞれのキャラにはファンがいますから、そのキャラの特徴や個性をなどを消してしまわないようにとても気を配りました。

あと、ウチが製作なので、SNKのキャラが強くなりすぎないようにとか(笑)、能力面の設定も苦労しました…というか、今も苦労している最中です(笑)。

ただ、カプコンさんとのやりとりって点では、たくさん意見もいってもらっていますし、本当によく協力してくださっているので、大変うまくいっていると思います」

――このゲームには、SNK、カプコン両社員が多く出演しているようですが、伊東さんも出演していらっしゃるのですか？　両社員以外にも出演されている方はいらっしゃいますか？

「僕はしてないです(笑)。ちょっとでも顔や名前が知られている人間を出しています。それにあまり作り手が出ちゃうのはちょっと…いいように作れちゃいますからね。僕は控えました。

ただ、僕なんかがプレイしていると、ウチの高津(宣伝課所属)なんかが出てきた際に『なんでお前にそんなこと

©SNK 1999 ©MOTO KIKAKU ©CAPCOM CO LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED
『激突カードファイターズ』は一部、(株)カプコンの許諾を受けて、(株)SNKが製造・販売するものです。『CAPCOM』は(株)カプコンの登録商標です。

いわれなきゃあかんねん』とか思ったりはしますね（笑）。フリークさんのファンなら分かるネタなどもあると思いますので、そのへんのイベントも楽しんでもらいたいですね」

――開発版をプレイしていた際にゲーム中にねおちゅぴのイベントが行われていたのですが、あそこでは音声が使われていますよね？　びっくりしたのですが、あれは本人たちの声ですか？

「あ、あれはラジオの番組で使用していたものを入れさせて頂きました」

――SNKバージョンではじめた際にスタート地点になるゲームショップジョイジョイの店長のキドにモデルはいますか？

「特にモデルはないです。ファンの兄貴分的キャラとして作成しました」

デキには自信あり！そして、これからの『VS.』シリーズは…

――このデジタルカードゲームを、実際のカードゲームとして売り出す予定はありませんか？

「もともとは紙媒体のカードゲームを作成しようという案からはじまっていますので、もしかしたらあるかもしれません。今回のデジタルカードゲームでは300キャラしかいれられませんでしたが、もっとマニアックなキャラが入れられますよね。出したいのは出したいのですが…でも、カードゲームを実際発売するしないは別として、普通にカードゲームとして充分に遊べるよう作っていますのでもし要望が多ければ実現するかもしれません」

――実際にゲームで使えないキャラなのに人気のあるキャラもいますよね。ビリー・カーンの妹のリリィなんて、エンディングにちょこっとしか出てきていないのに、本誌の人気投票では上位にランキングされていたりします。これはいつもしっかりと設定を作っている強みですよね、

「そうですね。…でも、フリークさんなどから『こういう資料ないですか？』って聞かれて、あとから設定を作ることもよくあります（笑）。ギャラ欲しいぐらいですね（笑）」

――そ、そうなんですか。申し訳ございません（笑）。

「でも、そうやってできた設定から、またファンが増えてくれるのは嬉しいですね。リリィなどはちゃんとした設定原画はないですし、まだキャラとして登場したことがないにも関わらず人気が高いっていうのは、ファンの方が想像をどんどんふくらませてくれているんですよね。そのファンのふくらませてくれた設定をこちらでまた取りこむという…（笑）」

――なるほど、SNKのキャラたちの設定は、メーカーとユーザーが協力して作り上げてきた、ってところでしょうか（笑）。

それではこれからの『SNK VS. CAPCOM』シリーズの展望を教えてください。

やっぱり『VS.』ということで、まっさきに思われるのは、格闘だと思うんですよ。それだけにユーザーのみなさんを裏切らないデキに致しますので、12月の発売を楽しみに待っていてください。

あと、今回のカード版や、カプコンさんの製作するドリームキャスト版の格闘ともリンクする予定なので、『VS.』シリーズをフルに楽しみたいのであれば全部購入してもらいたいですね（笑）。

これからの続編についても、要望が多ければ検討はしたいのですが、今のソフトをまず全力でつくりきってからにしたいと思います」

――最後に読者の方にメッセージをお願いいたします。

「自信をもって楽しいといえますし、先程もいった通りリンクの件もありますのでシリーズを通して楽しんでもらえるよう、うまくバトンをまわしていきたいと思っています。

夢の対決ということで、開発の方も楽しみながら作っています。今の時点でもかなりいいものが出来上がってきているという自信はありますのでぜひ一度手にとってプレイしてみてください。

とりあえず、カードに関しては両バージョンそろえてもらえると嬉しいですね（笑）。『NEW！ネオジオポケットカラー』ももうすぐ出ることですし…（笑）。みなさん、期待してください」

――本日は御忙しいところどうもありがとうございました。

PROFILE

伊東正剛
（いとうせいごう）
株式会社SNK
第一商品開発本部
第一開発部　次長
代表作：
『餓狼伝説』シリーズ
1989年　株式会社エス・エヌ・ケイ入社

1990年からの「NEO・GEO」立ち上げ時より、商品企画担当としてソフト開発に携わる。
1991年から『餓狼伝説』シリーズの開発に参加、当初はプランナー・キャラクターデザインなども手がけながら、以後シリーズ全作品のプロデュースをしている。
1999年より、夢のビッグプロジェクト「SNK vs. CAPCOM」第一弾ソフト『激突カードファイターズ』の開発をプロデュース。多忙な毎日を送っている。

ポケットラブ～ｉｆ～
設定原画集

個性豊かで魅力いっぱいの美少女たちを一挙公開!!

今月21日にネオジオポケットカラーにて登場する話題の美少女恋愛シミュレーション『ポケットラブ～ｉｆ～』。前作から引き続き登場の４人に加え、新キャラを２人迎えて、より華やかになった！　その彼女たちの設定原画をど～んと紹介しちゃうぞ

岡田ミレイ（おかだみれい）

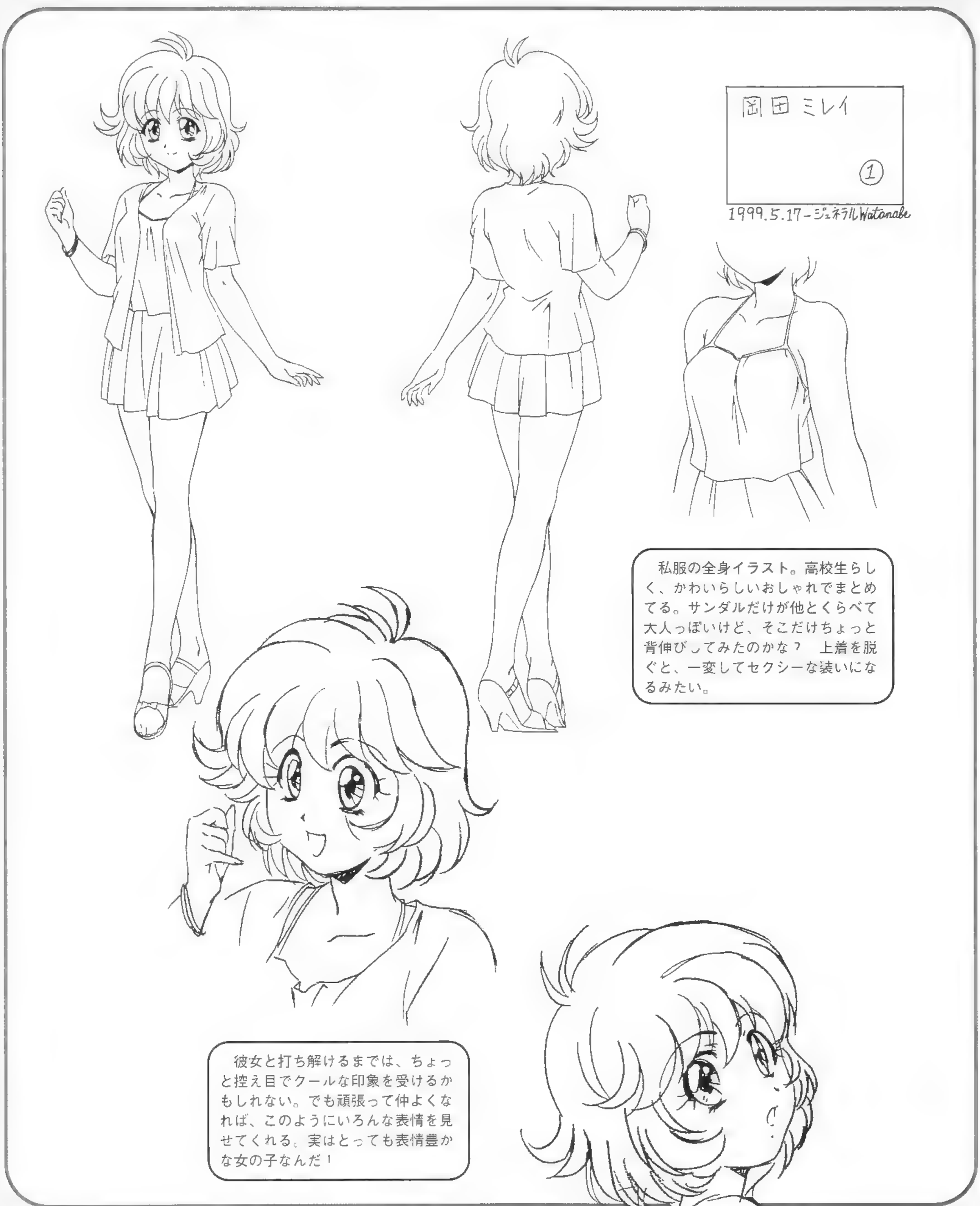
・身長は高め
・スレンダーな体形
・女らしい仕草ものごし
・私服はフェミニンな素材のワンピースなど。

新キャラ１人目のミレイちゃん。彼女は幼少の頃、アメリカ、ドイツで育ったという超国際派高校生　そのせいか、15歳という年齢にしては、なんとなく大人っぽい雰囲気がかもし出されてる　女の子らしいワンピースがよく似合う！

↑毛先がカールしたショートボブ。

あらあら、ご機嫌ななめかな？　でも、怒った顔も魅力的　いつもは人見知りしがちなミレイちゃんだけど、1度打ち解けた相手には喜怒哀楽をそのまま表すらしい。だから、こんな顔されてもちょっとショックかもしれないけれど、距離が縮まった証拠として、あまり落ちこまないように…

制服姿がまぶしすぎる！　ブレザーもいいけれど、セーラー服も似合いそうだ　というより、かわいい女の子は何を着ても素敵に映っちゃうもの。笑顔がとってもキュート
こちらは夏服バージョン。清潔感のあるデザインが、夏の校舎にはよく映えることでしょう　胸元の大きなリボンがポイント高し！　蛇足だけど、ちらっとのぞいた鎖骨がそそる…。



私服の全身イラスト。高校生らしく、かわいらしいおしゃれでまとめてる。サンダルだけが他とくらべて大人っぽいけど、そこだけちょっと背伸びしてみたのかな？　上着を脱ぐと、一変してセクシーな装いになるみたい。

彼女と打ち解けるまでは、ちょっと控え目でクールな印象を受けるかもしれない。でも頑張って仲よくなれば、このようにいろんな表情を見せてくれる。実はとっても表情豊かな女の子なんだ！

アップで見るとますますかわいらしさが目立つ、毛先を無造作にハネさせて、少しカールを効かせたヘアスタイルが素敵！　なかなかのおシャレさんだ。やっぱり年頃の女の子だもん、プライベートの時だってバッチリぬかりはないってことかな？

支えてあげないと今にも崩れ落ちてしまいそうなほどはかない表情…。できることなら女の子にこんなに沈んだ顔をさせたくない！

ほほを赤らめて、ちょっぴり照れ笑いのミレイちゃん。やっぱり笑った顔が１番だね！　よく見るとほんのり瞳がうるんでいる…　胸を押さえているのは、ドキドキしているからかな？

スタイル抜群！　目のやり場に困ってしまう。けど、最近の高校生は発育がいいっていうから、このくらいで驚いちゃダメかも（汗）。でも「色っぽい」という言葉よりは、「健康的」の方か似合うのは、やっぱり15歳という若さのせいかな？　まだまだこれからの成長が楽しみ

真冬の装い。大きめコートとゆったりしたマフラーがしっかりミレイちゃんをつつんでとっても暖かそう。夏服と比べると、少々大人っぽい格好になっている　季節ごとに彼女のさまざまな印象を楽しむことができそう

小林このは（こばやしこのは）

2人目の新キャラ、このはちゃん。ミレイちゃんとはうって変わって、こちらはお子様モード全開な雰囲気。「お嬢ちゃん、どこの小学校？」って思わず聞いてしまいそうなほど、まだまだおチビちゃんという印象。でも立派な高校1年生ということを忘れずに。

左右のおさげがチャームポイント♡ そしておさげキャラの定番である眼鏡もよく似合っている。顔が小さいから、眼鏡が大きく見える。というより、このはちゃんは顔だけじゃなくて全体的にコンパクトなんだけど。眼鏡をはずした顔のとぼけた感じもなかなかよい！

制服を着ると、それなりに高校生に見える？　いや、でもやっぱり中学生ってところが限度かな…。どうやら実際にゲームで使われているイラストだと、おさげは後ろに１つにまとめているらしい。大きいリボンがとってもステキ！　制服の胸元のリボンともよく合ってる♡

夏服バージョン。さわやかな感じがとっても好感的。相変わらず子供っぽいけど、それは彼女の誕生日が５月５日の「子供の日」であることに何か関係あるのかな？

林このは
①
1999.5.12 - ジェネラル vatanabe
健康的な太ももがまぶしい！私服は動きやすさがポイントとなっているみたい。おしゃれ盛りの女子高生といっても、まだ15歳。お外で目一杯遊びたい年頃をまだ卒業できてない様子かな？　なんだか世話したくなっちゃうペット的女の子だ
何げに昔懐かしいちょうちんそでのTシャツ。このはちゃんには少々大きいオーバーオールによく似合ってる。ちょっとずり落ちている肩ひも（？）が微笑ましい。本人はまったく気にしてないようだけど…。
いたずらっぽい笑顔がチャーミング♡　眼鏡を額に引っかけたりして、なかなかユニークな側面も持ち合わせているみたい。

クラスの中では周囲をなごませる存在というだけあって、笑顔のイラストカットが多数。ニコニコとした顔が、彼女の表情の基本となっているみたい。こんな女の子がクラスにいてくれたら、学校生活がうるおうこと間違いなし！　というか、おうちに１人欲しいタイプかも？

このはちゃんのトレードマークである無邪気で明るい笑顔とは、ちょっと違ったはにかみ笑顔。いつも元気で子供っぽい彼女なだけに、たまに見せるこんな表情には少々ドキっとさせられる　うるんだ瞳にとまどってしまうかも？　このギャップは少し反則！

いつもニコニコ笑顔のこのはちゃんにだって、たまには沈む時もある…。15歳といったら思春期真っ盛り、多感なお年頃だもん　たまには笑顔で乗り切れない時だってあるさ！　でもできることなら悲しそうな顔はあまり見たくないな。

幼児体型と設定してある通り、他のキャラと比べてあまり凹凸が目立たない。胸を押さえているのは照れているからかな？　ビキニ姿ももちろん似合うけど、個人的にはスクール水着着用希望！

私服イラスト冬バージョン。活動的な夏服に対し、ほんのりシックでおとなしめの印象。女の子らしさも加わって、ちょっぴり大人っぽく見えるかな？　…しかし女の子というのは着る服によって、だいぶ印象が変わるものだ…。

佐伯るるな（さえきるるな）

主人公の幼なじみのるるなちゃん。腰まで伸びた長い髪が魅力的♡　男子生徒に人気があるそうだが、この可憐さを見ればそれもうなずける。前作では女性キャラの中でかなりの人気を誇った彼女だけど、今作ではいかがなものかな？

15歳という年齢のわりにはかなり大人っぽい私服を好むらしい。せいいっぱい背伸びしたいお年頃だし。ネックレスやブレスレットなど、他の女性キャラより気を使っている様子。とってもおしゃれさんだ。

本人にとっては何げないポーズなのかもしれないけれど、見ている側からしたらかなりのドキドキもの　普段は少女っぽい面が多いるるなちゃんだけど、たまに見せるこんなセクシーな格好も彼女の魅力の1つでもある。

高尾水樹（たかおみずき）

私服はやっぱり活動的な格好を好むようだ。ここではおがむことができないが、ホットパンツからのぞく足は、きっと陸上で鍛え上げられてカモシカのように美しいことだろう　はつらつとした印象が好感度高い！

ショートカットがさわやかな水樹ちゃん、高校生活は、目下陸上部の活動に熱中しているというスポーツの大好きな女の子。見た目もボーイッシュで活発そうに見えるけど、実はちょっぴりシャイで男の子と話すのは苦手なんだって　でもまぁ、そんなところも彼女の魅力なんだけど。

運動大好きというだけあって、水着のデザインも機能性重視ということだろうか、スポーティーだ。しかし、ウエスト部分の大きく開いたカットにちょっとドキッとさせられてしまうかも♡

松田由美（まつだゆみ）

主要となる女性キャラの中で、唯一上級生となる由美お姉さま。確かに他のキャラと比べると、そこはかとなく落ち着いた雰囲気が漂っている。ピシッとした姿勢が、しっかり者という由美ちゃんの性格をあらわしている。頼りになるお姉さんタイプだ

お嬢様っぽい外見とは裏腹に、私服はいたってシンプル。活発な性格が反映してか、動きやすい格好を好んでいるのかな？　まぁ、美人は何を着ても、よく似合うけど。

さすがお姉さま♡　　大胆な水着をさらりと着こなしておられる。こんな女の子とプールへ遊びにいける男の子は幸せ者だ！　おでこに引っかけているサングラスも、遊び心があってステキ！

篠沢ももよ（しのさわももよ）

セーラー服の変形バージョン？　女の子らしいファッションを好む反面、趣味が「銭湯にいくこと、ゲーム、コンピュータ」などというあたり、ギャップがあってよろしい。あどけない顔に似合わない巨乳も、不意打ちをくらったみたいでよい！

子猫みたいなポーズがキュートなももよちゃん。パッと見る限りでも、明るくてひょうきんな女の子だということが分かる。このはちゃん同様、まだまだお子様という印象が強いけど、「妹」って感じがしてグッド♡話し好きで、友達も多いらしい。

6人の中で1番の露出度を誇る（？）ももよちゃんの水着姿！　彼女にはドキドキさせられるギャップが多い。ハートのお飾りがポイントとなっていて素敵！　それはそうと、浮き輪の眼鏡ネコ（？）の困った顔がかわいくてポイント高し！

個性どころがそろいもそろって総勢
6人！　きっと君のお好みの女の子
が見つかるはず！　いまから発売日
が待ち遠しい！

ショックトルーパーズ セカンドスカッド
設定原画集

特徴あるアクの強さが彼らの魅力！！

まだ記憶に新しい『ショックトルーパーズ　セカンドスカッド』。そこで活躍した勇敢な４人を紹介しよう！

茶褐色の肌がなんともセクシーな美青年、トーイ。幼い頃両親に捨てられたという辛い過去を持ちながら、表情にはそんな素振りを一切あらわしてはいない。茶目っけがあって、ちょっとお調子者っぽく見えるけど芯はとても強そうだ。いざという時、とても頼りになりそうなタイプかも？

厳のごとき肉体を誇るチームの要、レオン。さすがチーム内で尊敬されているというだけあって、その姿からは威厳が感じられる。トレードマークとなっている口ひげとサングラスは常に離さないらしい。一見無骨な印象を受けるけど、細かいところでこだわりがあるのかな？

一見やんちゃな少年に見えるけど、実は立派な女の子であるルル。19歳という若さと、このような無邪気な雰囲気からは想像できないが、射撃の腕は超一流！スレンダーなボディが魅力的だけど、当の本人はそれが悩みの種らしい。まぁ、多感なお年頃ですから…。

素晴らしいプロポーションの持ち主であるエンジェル。とても30歳を越えているとは信じがたいほど、若々しいお姉さまだ。長い髪や豊満な胸から、これでもかというくらい女性らしさがあふれているけど性格はかなりの男勝り。キリッとした表情から、その様子がうかがいとれる。

9月版

NEO・GEO ROM & CD 売り上げランキング top10

『メタスラX』いっきに後退！ ついに『月華第二幕』が トップに返り咲き！

2,720P '99.2.25発売

幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～ CD

CD版ならではのお楽しみ、月華に関するクイズはもう全問正解達成したかな？ めざせ月華マスター!!

1,355P '98.12.23発売

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS CD

今だに人気の高いオロチチーム。今年のKOFには残念ながら姿が見えないようだけど、『98』をPLAYして元気出して！

1,266P '99.5.27発売

メタルスラッグX ROM

高性能なホーミングミサイル「エネミーチェイサー」。隠しアイテムや隠し捕虜にもホーミングしちゃうぞ（笑）！

4	幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～ ROM	'99.1.28発売	1,013P
5	～幕末浪漫～月華の剣士 CD	'98.3.26発売	497P
6	メタルスラッグ2 CD	'98.6.25発売	378P
7	ショックトルーパーズ セカンドスカッド ROM	'99.6.24発売	349P
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD	'97.3.30発売	251P
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS ROM	'98.9.23発売	187P
10	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS CD	'98.7.23発売	152P

NP ネオジオポケット TOP5

1	マジカルドロップ ポケット	628P '99.6.24発売
2	キング・オブ・ファイターズR－2	433P '99.3.19発売
3	ぷよぷよ通	412P '99.7.22発売
4	メタルスラッグ ファーストミッション	287P '99.5.27発売
5	上海ミニ	254P '99.7.22発売

PS プレイステーション TOP5

1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	327P '99.3.25発売
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	309P '99.6.24発売
3	SNKベストセレクション メタルスラッグ	296P '99.9.9発売
4	～幕末浪漫～月華の剣士	274P '99.2.25発売
5	SNKベストセレクション ザ・キング・オブ・ファイターズ京	263P '99.9.9発売

SS セガサターン TOP5

1	ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション	151P '98.10.1発売
2	リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション	126P '98.8.6発売
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	108P '98.3.26発売
4	サムライスピリッツベストコレクション	103P '98.8.6発売
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	52P '97.12.23発売

ご協力していただいた販売店は以下の通りです

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店 ☎06-6634-4020
4号店 ☎06-6634-5820
7号店 ☎06-6634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目15
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

月間 NEO・GEO ソフト 読者人気 Best 10

栄光の1位を勝ちとったのはやはり『KOF'99』！ 相変わらずの大変動で今後の展開先読み不能！

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!!
どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう！

今月のソフト人気 Best 10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	800P
2位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	711P
3位(4)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	448P
3位(ー)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	448P
5位(ー)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	280P
6位(9)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	223P
7位(6)	武力～BURIKI・ONE～	SNK	格闘アクション	216P
8位(8)	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	200P
9位(ー)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	184P
9位(ー)	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	184P

【総評】

今月もたくさんの投票ありがとう!!

前回に引き続き、乱れまくりのベスト10！　しかしトップは当初の予想通り、『KOF'99』の独走状態という結果で終わりました。

やはりKOF最新作ということもあって人気も高いのですが、その反面、新システムになかなか手こずっているユーザーも多く、ワーストでもなんと初登場6位に位置しています。

その他では、前回KOFシリーズの活躍により、圏外にランクダウンしてしまったタイトルの多くがベスト10内に復帰している模様です。

3位の『RB餓狼』、5位の『アスラ斬魔伝』も復帰組。しばらくは続くかと思われたKOF月間も、以外とあっけなかったような気がします。

しかし6位の『KOF'95』は好調にランクを上げているようです。評価は相変わらず賛否両論みたいですが…。

ここでは、システムが大きく変わってしまったせいか、今では新鮮な気持ちで楽しめてしまうという点での評価が高かったようです。

7位は『武力』。残念ながらワンランクダウンしてしまったものの、これからの粘りに期待しましょう！

8位には前回と同じく『月華』、そして9位には『RBSP』と『天サム』がダブルでランクイン。

そして累計でも『KOF'99』が大奮闘！　なんといっきに24位までランクアップしています。今後の展開が気になるところですね。

というわけで！　これからますます目が離せなくなっていくソフト人気ベスト10！　みんなの熱～い投票、ご意見待ってます！　来月もお見のがしなく!!

『KOF'99』第1位！　まあ予想通りといったところか…

この金髪の彼にハートを射止められた者多し！

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオンオフィス編集部にて集計したものです。

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	14,164P
2位(2)	リアルバウト餓狼伝説	11,247P
3位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	10,516P
4位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	9,721P
5位(4)	～幕末浪漫～月華の剣士	9,696P
6位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	8,699P
7位(7)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	7,744P
8位(9)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士	7,575P
9位(8)	サムライスピリッツ天草降臨	7,336P
10位(10)	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	5,307P
11位(11)	真サムライスピリッツ	4,718P
12位(12)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	3,698P
13位(13)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	3,062P
14位(14)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,753P
15位(15)	侍魂～サムライスピリッツ～	2,450P
16位(16)	餓狼伝説スペシャル	2,227P
17位(17)	風雲スーパータッグバトル	2,086P
18位(18)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	2,027P
19位(19)	メタルスラッグ2	1,979P
20位(20)	餓狼伝説3	1,813P
21位(21)	ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝	1,742P
22位(23)	餓狼伝説WILD AMBITION	1,725P
23位(22)	サムライスピリッツ	1,664P
24位(29)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	1,520P
25位(24)	ブレイジングスター	1,487P
26位(25)	マジカルドロップⅢ	1,084P
27位(26)	天外魔境真伝	971P
28位(27)	メタルスラッグ	795P
29位(28)	パルスター	738P
30位(30)	龍虎の拳2	702P
31位(31)	わくわく7	622P
32位(32)	餓狼伝説2	606P
33位(－)	武力～BURIKI・ONE～	588P
34位(33)	NINJA MASTER'S	487P
35位(34)	ワールドヒーローズパーフェクト	474P
36位(35)	ティンクルスタースプライツ	471P
37位(36)	マジカルドロップ2	466P
38位(38)	メタルスラッグX	455P
39位(37)	ソニックウィングス3	393P
40位(39)	キング・オブ・ファイターズR－1	390P
41位(40)	KOF'96 NEO・GEO Collection	375P
42位(41)	パズルボブル	362P
43位(42)	BREAKERS	354P
44位(48)	キング・オブ・ファイターズR－2	344P
45位(43)	ビューポイント	322P
46位(44)	アイドル麻雀　ファイナルロマンス2	321P
47位(45)	ギャラクシーファイト	285P
48位(48)	オフビートレーサー！	274P
49位(46)	ステークスウィナー	273P
50位(47)	ビッグトーナメントゴルフ	249P

お便り募集

このコーナーはみなさんの投票が命～　アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、好きじゃないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。

ゲームについてのコメントも募集中！　熱いご意見待ってまーす～

〈宛先〉〒112-0005
東京都文京区水道2－13－12　SKビル202
(株)芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

読者の一言

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

新システムに慣れるまでが少々つらいが、熟知してしまえばこっちのモンー　やはりKOFはサイコー!!
●矢代智さん（新潟県）

ストライカーが斬新で、いろんな戦略ができて面白い。バランスはいまのところイマイチ…。
●PN／東アマダ（千葉県）

システム制がムズかしいけどサイコー　特にカウンターモードは燃えます～　愛しの京が3人もいるし～　EDが若干サビシいですけど。しばらくはハマりっぱなしでしょう。Kもよい♡
●PN／藤柳翔治（北海道）

発売したばかりってことで、やっぱKOF'99ですね。楽しっス！　まあ、やりこんだらボロが出るかもしれないですけど…
●PN／殺人コアラ（千葉県）

なんといってもストライカー！　全種類見てやろうと必死になってました（これもSNKの策略!?）。お気に入りはもちろん真吾～　ジタバタ具合がかわいいですね。挑発見るとヤル気なくすけど。
●PN／夜桜楓（東京都）

リアルバウト餓狼伝説

復活してくれたキムさんがまたステキでシビレた～!!　リングアウトはたまにショックを受けたけど、スリルがあってキライじゃないし、細かい演出も楽しかったです。
●PN／倉田亨（愛知県）

テリーとして長年ギースに相対してきた私は、最後までギース・ハワード以外の何者でもなかった彼の生き様と、あのギリギリの場面で手を差しのべるテリーの甘さに、痛切に感動した。
●大野かおりさん（千葉県）

武力～BURIKI・ONE～

合気道部にいるせいか、まわりは貴人使いはかりなり。そんな中、デュガリを使う○先輩と僕は漢(おとこ)だと思う。
●PN／ラルフ・庵・シエル（愛知県）

私は貴人君がいるだけで幸せですから♡　操作性も慣れれば楽しいです。あと、エンディングのインタビューが音声つきなのもグッド!!
●PN／安井春日（兵庫県）

幕末浪漫第二幕　月華の剣士

前作よりもさらに深くなったストーリーか印象的。負けてもくやしいキャラがいないので、負けても素直に認められる。だってみんな真剣勝負なのだから…。ひとことで表すと、楓サイコー　という意味。うむ。
●PN／采姫炬（東京都）

はずかしながら、僕はこのゲームで初めてSNKを知りました。僕を見事なまでに引きずりこんでくれた先輩に感謝！
●PN／大輔（京都府）

月間NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！
あなたの勇気のある投票待ってます。

NF WORST 10!

今月の人気ソフトワースト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	460P
2位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	435P
3位(4)	餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	423P
4位(6)	侍魂 ～サムライスピリッツ～	SNK	格闘アクション	390P
4位(9)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	390P
6位(－)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	327P
7位(1)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく華～	SNK	格闘アクション	260P
8位(7)	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	239P
9位(9)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	218P
10位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	シューティング	200P

このコーナーの存在について、さまざまな意見がたくさん寄せられております。読者人気ワースト10。まさに禁断（笑？）のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある投票、ご意見を編集部一同心よりお待ちしております♡

【読者の一言】

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

ハッキリいって期待はずれ。まあ、期待しすぎた私も悪いんですが。CPU反応よすぎ。あと、CPU戦少なすぎ。バランスも悪い。

素晴らしいできばえだ！　という人もい
ればカクカクしてて嫌！　という人も…

●PN／藤沢怜里（石川県）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

やっぱり体力減りすぎ。龍虎ステージのラウンド開始時のフィールドのせまさにムカつく。
●PN／柘植かんな（大阪府）

SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝

和風なサムライはどこにいるんですか？　どんどんファンタジー路線が濃くなっていく…。
●PN／結城美夜（神奈川県）

© SNK 1998,1999

初心者向け格ゲー講座

Grade-1

グレード・ワン

連続技って入力が困難なのよね…、とお悩みの諸君に朗報！　今回は、前号の「連続技に挑戦だぁ！」に引き続き、連続技の入力についてちょっとお得な情報を教えちゃおう！　それでは講師の方、お願いしま～す。

講師：修羅騎士　鷹　DSP-たろりん　飲み頃KING　ＩＬＰ－ケンちゃん　Ｌ．Ｌ．ｔｅｒｒａ

「連続技に挑戦だあ～その2」の巻

解析／飲み頃ＫＩＮＧ

はあ、秋ですねえ。この原稿打ってる時はまだまだ残暑が微妙にどろどろって感じなんですけど。

…ともあれ今回は前回の続きってことで。引き続き連続技について語ります。

長い必殺技の入力について

前回、あえて触れなかった長い必殺技のキャンセル。だいたいにおいて、威力の高いものや、使用価値ありありの必殺技に多い。つまり、使っていって損はないということ。でも長いってことは、それだけ早く入力しなくてはならないわけで。気合いで入力するにしても限度がある。小技からのキャンセルなんかではもう完全にしんどいの一言。

そこでどうにかならないかというと、どうにかする方法があったりします、これが。

簡易入力で楽々必殺技

長い入力コマンド、正確に入力すれば当然技は出るわけだが、ちょっとくらい入力しない場所があっても出るんじゃないかという手抜き心（？）から編み出されたのがこの簡易入力コマンド。

今が旬（？）の『ＫＯＦ'99』を例にとってみると、例えばテリーのパワーゲイザー、↓↙←↙→＋ＡorＣとなっているが、実は↓←→＋ＡorＣでも出てしまう。これによって本来通過しなくてはならないはずの斜め下方向への入力がなくなり、断然楽になる。キムの鳳凰脚に対しても同様の入力でしっかりと技が出てくれる。一応入力しやすくするため、↓↙←→とするといいぞぉ。

ちなみに、あまり実用的ではないが、←↙↓↘→←↙↓↘→やその逆（→↘↓↙←×2）のコマンドは斜め入力（↙と↘）を無視しても大丈夫だ。

先行入力でびしばしどか～ん

もう1つ、この先行入力も連続技の手助けをしてくれる。要は、必殺技入力コマンドの受付時間を利用して、コマンドの間を通常技で区切ってしまおうというもの。

入力受付時間というのは、コマンド完成までにどれくらいの時間内に入れれば出るとか思いがちだが、実は「このレバー方向からこのレバー方向までこれくらいの時間受けつけてるよん」ということ。つまり、レバー入力のスピードをところどころずらしていっても結果的に受付時間内に収まっていれば技は出てしまう。もちろん、キャラによって時間差があるのでそこはタイミングを覚えるしかないのだが。

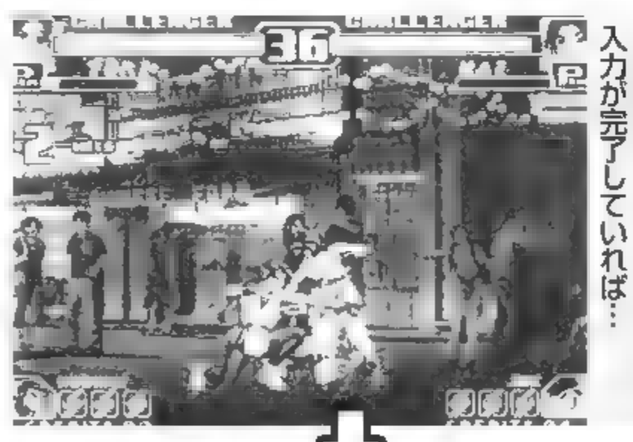
そのことを利用して、例えば紅丸、ユリなどにみられる↓↘→↓↘→コマンド。これを連続技にからめていく場合、次のような方法を使っていくと非常に楽。

↓↘→↓とここまで入力したと同時にボタン。そのあとに残りの↘→を入力してボタン。これで見事キャンセルで技が出てしまう。ちゃんと↓で止めておかないと普通の↓↘→コマンドの技が出てしまったり、↘までいってしまった場合、→↓↘コマンドの技にばけてしまったりするので、しっかりと下で止めるようにしよう。

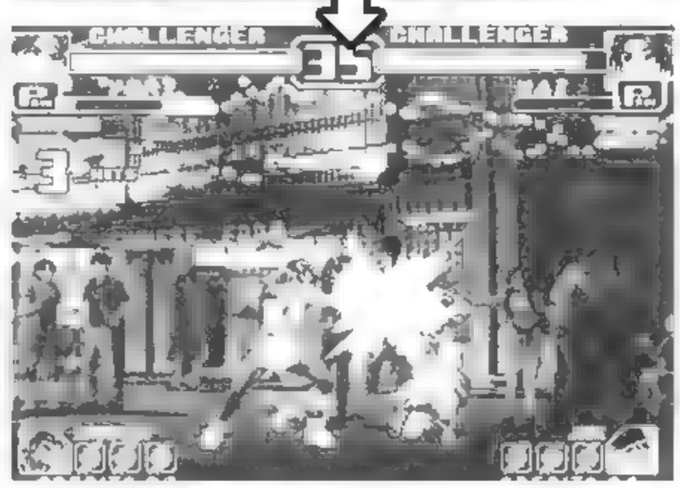
これと同様に←↙↓↘→×2（その逆も可）コマンドも最初の1回を入力したあとに通常技を出し、そこをキャンセル残りの1回できちんとキャンセル必殺技になるぞ。

ただし、クラークのマウントタックルと、ランニングスリーみたいに、コマンド的にダブってしまっているものについてはどうするか…？

その場合は、あらかじめ使わないボタンを押しっ放しにしておくと（Ｂとかが妥当）ダッシュや必殺技が出なくなる。このことを利用して先行入力をすれば、無事に技が出てばんざあい、となる。ボタンを放すタイミングはレバー入力完成後に放し、キャンセルをかけたい通常技を押す、といった感じ。



この時点で↓↘→↓とここまで入力が完了していれば…



残りのコマンドを入力するだけで見事にキャンセルおっけえ！　やったあ

お詫び

10月号でミスがありました。ここでお詫びと訂正をさせていただきます。本当に申しわけありませんでした。

問題となっているのは『攻略陣オススメ』本文中。ＰＢＡ　ＤＸ（ＭＡＸ版）→ジャンプ強キック→しゃがみ強キック…

…とある、ここの「しゃがみ強キック」の部分。「しゃがみ強パンチ」の間違いです、すいません。

しゃがみ強キックじゃダウンしちゃうもんなあ…。

鷹の新リアルファイト ROUND-4

テーマ●まぁ雑談

編：タカってAMショーにいったんでしょ？　お目当てのモノはあったの？

鷹：もちろんありましたよ…。つーかその前に、SNKブースにいったんですけど、なんか好みのモノはなかったです（泣）。でも好みじゃないけど、見てて面白かったのは、夢工房のシューティングゲーム（名前わからん）。赤ちゃんみたいなロボット（自機）が口からビーム、思わず笑ってしまいましたよ。で、お目当てのモノはDorA2だったんだけど…なかなか楽しかったです（ヤリこみ確定!?）。佐脇さん残念だったねAMショーいけなくて…（笑）。あっ、あとたろの報告もあるっす（DSPーたろりん登場）。

たろ：何すかねぇ～、俺も一緒にいってきたんですけどねぇ、ビートマニアは、5thはカンタンすぎだけっすね～。ハイスピードモードのガバは笑えたっすけどね～。でも、IIDXの新作は激ムズで、ヤリがいがあるっすね。DDR 3rdは1回しかプレイしてないからよくわかんないんすけど、まあ、バリバリやりこむつもりっすね～。ドリカムVER.はあんまりやる気が起きないっすけどね～（笑）。

編：うむうむ。話は変わるけど、この冬登場予定のサムスピの新作『剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃　サムライスピリッツ新章』だけど、みんなはどんなキャラが好みなの？

鷹：俺は、九葵蒼志狼。あと吉野凛花…つーか、凛花より、刀の柄の先っちょにいるネズミの方が超気になる（笑）。とりあえず、このゲームの出来がどのようになるのかが1番気がかりなんですけどね。

たろ：何すかねぇ～、俺は七坐灰人がいいすよ。アレは俺で決まりっすかねぇ？（ヒデ本条＆飲み頃KING登場）。

ヒデ：覇王丸絶対に強いだろ？　だって悟り開いてるって感じするじゃん。おい！　タァモ～リィ!!

のみ磨呂：なんでちゅか？　みんなしてぇ～!!　僕は乱鳳がいいでちゅ。あのトンカチがたまらんでちゅよ～。

鷹：こうえ…のみ磨呂。トンカチかよ!?　まぁ、いいや…。

編：みんな好みが別れているみたいでよかったね！

鷹：そういえば、'99なんだけど…キングの気絶連続技を紹介するっス。『リョウ』限定なんすけど、画面端で弱サプライズローズ→強サプライズローズ→弱サプライズローズ→強サプライズローズ（気絶時は弱サプライズへ）。1回目の強サプライズは最速で出し、次の弱サプライズは引きつけてから出すのが重要（11HIT）になる。そして、次の強サプライズで…気絶じゃ。あとはお好きな連続技をいれてしまおう。でも、あくまでも『リョウ』限定っすから（笑）。にゃはははは…今回はこの辺でさようならぁ!!

弱サプライズ→強サプライズ→弱サプライズとつないで…

強サプライズで気絶！　リョウもかわいそうなもんだ（笑）

NF攻略障がお答えする 格ゲーQ&A

Q「月華の剣士　第二幕」の斬鉄の連続技で、連殺斬→影法師→霞斬り→流影刃というのが、手が追いつかずどうしてもできません。あと、画面端で連続で流影刃を出せません。コツを教えてください。

●PN／スーパーザンテツ（山口県）

A：のみちん：んむむ、確かに忙しそうな連続技ですねぇ。それではちょっと挑戦してみますかね。

～百万回後～

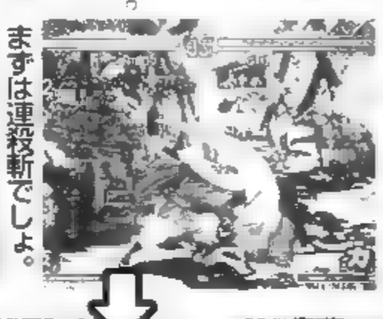
…だぁ。だいぶ出るようになってきたけど、難しくねぇ？　この連続技。っつーか、マジ忙しすぎ。たまに後ろにいっちゃったりするし。こりゃぁ僕の手には負えないっすね。こうなったら斬鉄だったヤツに頼るしか。

ケンちゃ～ん、た～すけてぇ～。っつーか、前にもあったな、このパターン。

（ーLPーケンちゃん登場）

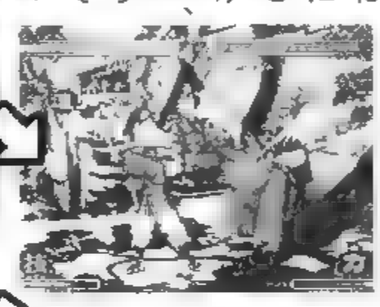
ーLPーケンちゃん：この連続技は手が忙しいよね。手に覚えこませて、一連の作業として認識したほうがいいかもしれない。

連殺斬のBに影法師をまずキャンセルするでしょ。まあここまでは簡単。そうしたら間をあけず、連続入力のような感じで、「↓↘→B」と霞斬りのコマンドを入れる。



まずは連殺斬でしょ。さあキャンセル影法師

すがさず連続して霞斬りのコマンドを入力。そして…

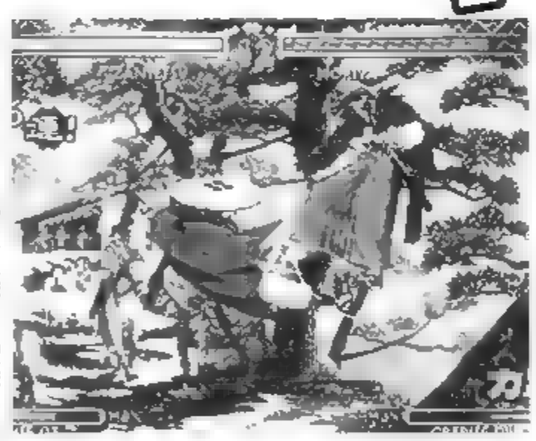


霞斬りの1段目にキャンセル流影刃。この1段目というのがポイント

またここからが忙しい。霞斬りは1段目にキャンセルをかけないと、相手がダウンしていまうので追撃ができなくなってしまう。ここもまた連続入力のような感じで、「↓↘→A」と流影刃のコマンドを入れよう。

影法師で相手の裏にまわってしまうと、霞斬りから流影刃が空振ってしまう。この点だけに注意すれば、あとはおいしい空中コンボタイムだ！

「→←→C」→「↓↘→B」→「↓↘→A」を1つの必殺技と思えば成功しやすいかも。がんばってね！



浮いてしまえば、楽しい楽しい空中コンボのお時間です

攻略オススメ このキャラを使え！

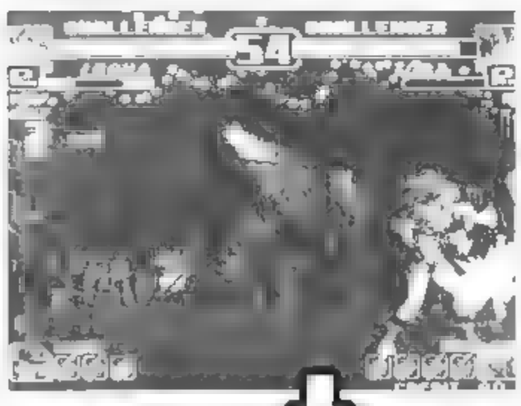
今月は、レオナのハートアタックを使った超絶連携を紹介。ゲージが2つある状態で、さらに画面端が望ましい。

近距離立ち強キック（1段目）→キャンセルハートアタック→近距離立ち強キック（1段目）→キャンセルストライクアーチ→Vスラッシャー→グレイトフルデッド。

Vスラッシャーヒット後、最速でグレイトフルデッドを出すと、相手の起き上がりに重なるのでに回避しにくい。画面中央では、ハートアタックから直接Vスラッシャーをヒットさせてグレイトフルデッドを出せば、いとよろし。

（L.L.terra）

バクダン設置で、さあ、ガード不能のお時間よ♡



最後にグレイトフルでここまで減る。レオナ、最強の18歳、閣議決定（素）。

© SNK 1999

バトルハイスコア

今月は半年に一度のポイントランキング結果発表！
第8回ポイントランキングを制したのは果たして誰か!?
次号からはじまる第9回ポイントランキングもよろしく！

ハイスコアラーによるスコアリング法伝授

餓狼伝説 WILD AMBITION（PS）（ジョー・ヒガシ）

1～3人目…ガードが甘いので、ジャンプCで跳びこみ、立ちC・C・Cのコンビネーションを連発すれば勝てる。ただし、山崎や坂田はパターンにはまりづらいので、代わりに↓＋A・B・↑＋Cのコンビネーションを使ったほうがいい

序盤は立ちC・C・Cをくり返すだけ。まずガードされない

A・B・↑＋Cを使う。その意味では、坂田あたりが4人目にくると、かえってちょうどいい。

ジョー…一度立ちC・C・Cを当てたら、いったんしゃがみガードで待つ。すると、立ちA・Bを出したり、膝地獄を空振りしたりするので、そのスキに再度立ちC・C・Cを当てる。以下くり返し、つぐみ、ビリー…ひたすら↓＋A・B・↑＋Cを連発。相手がスキを見せた時だけ、代わりに立ちC・C・Cを決めていく。

ギース…↓＋A・↓＋B・Cのコンビネーションを当てるかガードさせるかすると、3発目のCに反応して軸ずらしをすることが多い。その終わり際のスキに立ちC・C・Cを当てていく。

順調にいけば、2ラウンド目でヒートゲージがMAXになる。そうしたら、相手の体力が半分を切ったところでタービランスアッパーを出す。すると、ギースは何かしようとして、カウンターで食らってくれる。

●10 KEY・東京都

4人目…立ちC・C・Cのコンビネーションが反撃されやすくなっているので、↓＋↓＋A・B・↑＋Cは、2段目から食らってくれることが多い

餓狼伝説 WILD AMBITION（PS）（李香緋）

立ちC・C→キャンセル弱那夢波をくり返すのが基本。ラウンド開始直後はジャンプCで跳びこみ、ヒット・ガードにかかわらず立ちCを出していく。これが高確率でヒットする。

弱那夢波のあとは、また立ちCを出していく。これまたよくヒットする

一度立ちC・C→キャンセル弱那夢波を決めたら（ガードされた場合も）、再び立ちCを出していけばよい。

ギースのみ、立ちCをカードする確率が高いので、しゃがみA・しゃがみB→キャンセル弱那夢波に変える。コンビネーションをガードされても、弱那夢波を食らってくれる確率が高い。ヒートゲージがたまったら、真心牙を決めてもよい。

●M，Y－剣魂・千葉県

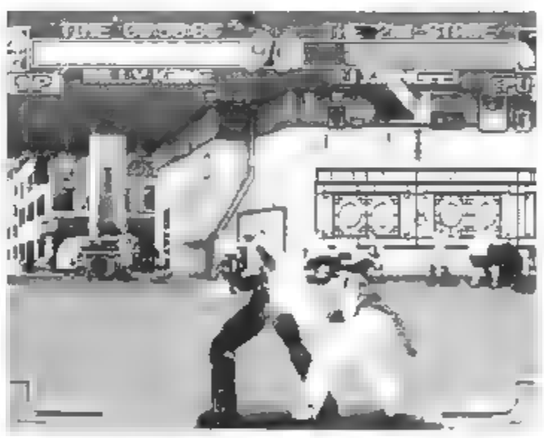
餓狼伝説 WILD AMBITION（PS）（ビリー・カーン）

A・B・Cのコンビネーションを使っていく。

ラウンド開始直後にいきなりA・B・Cを出せばヒットしてくれる。以後は、すぐにその場からA・B・Cを出し、Aを空振りさせ、B・Cだけがヒットするようにする。ダッシュからコンビネーションを出せばAも当たるのだが、これだと、パターン中に相手のヒートゲージがなくなって気絶するため、結果的にタイムロスになってしまうのだ。

最後に出現するテリーだけは、ラウンド開始直後はいったん様子を見る。パワーダンクやクラックシュートを出してくることが多いので、それらをガードしてからパターンに持ちこむ。

●高桑敏裕・愛知県



A・B・Cで相手をふっとばしたら、Aを空振りしてBとCを当てよう

幕末浪漫第二幕 月華の剣士（楓）

4人目までは弾きで稼ぐ。とどめの超奥義は、活心・伏龍よりも活心・醒龍がよい。しかも、活心・醒龍をカウンターヒット（後の先）でヒットさせると、得点が2倍の1万2千点も入る。カウンターヒットを狙うには、素手攻撃を弾いたあとに活心・醒龍を出せばいい。

楓でプレイすると、5人目には必ず示源が出現する。裏まわりジャンプCで跳びこむとよく食らってくれるので、そこから立ちB→キャンセル弱晨明・連刃斬。これを3回ぐらいくり返したあと、連続技の最後の晨明・連刃斬を活心・醒龍に変えて倒す。

嘉神に対しては、中間距離で↑＋Aを出して飛び道具を誘い、跳びこんで連続技を決めていく。

●高桑敏裕・愛知県

第8回バトル・ハイスコア ポイントランキング 結果発表

1位 高桑敏裕・愛知県 1426Pts.
もっと楽に勝てるかと思ったのですが、10－KEYさんたちの追い上げがすごかったので優勝の連絡がくるまですごく不安でした。そんな僕を、会うたびにはげましてくれた友達に感謝したいです。

2位 10－KEY・東京都 1230Pts.
はじめから入賞を狙っていたので結果には満足しています。ところで、フランコのウェービングブローって「いないいないバア」といっているように聴こえませんか？

3位 月を見るたび思い出せ・兵庫県 1038Pts.
『KOF'98』はなくなってしまったけど、『RB2』でこれからも頑張っていくのでよろしくお願いします。うしくん隊長さんも一緒にまた頑張りましょう(笑)!!

次点 M，Y－剣魂・千葉県 926Pts.

ポイントランキングの説明

このバトル・ハイスコアでは、読者のみんなから送ってもらった各対象ゲームのビデオをもとに、ハイスコアの集計をおこなっているぞ（くわしい応募方法は募集要項を参照）。

そして、ここに掲載されているハイスコアを更新、防衛するなどしたプレイヤーには、その都度一定のポイントが加算される（後述のポイント換算法を参照）。このポイント獲得数をみんなで競うのだ！

1回のポイントランキング開催期間は6ヵ月。毎月ポイントランキング途中経過として、獲得ポイントの上位プレイヤー名とその獲得ポイント数を掲載していくので要チェックだ。そして開催期間最後の月にポイントランキング上位にいるプレイヤーには、編集部から記念品をプレゼントするぞ。

●●•ポイント換算法•••●

ハイスコアビデオを送ってくれたプレイヤーには、次の法則でポイントが加算される。

●ハイスコア樹立＆更新
15Pts.
（カウンターストップした場合はさらに15Pts.追加）

●ハイスコアを防衛
1ヵ月につき5Pts.

●送ってくれた人全員に
1Pts.
（ただし、同じ月に何本ビデオを送っても1人につき1点のみ）

※同じ月に、同じゲームのまったく同点のハイスコアが送られてきた場合は、基本的にその全員を掲載し、普通通り全員にポイントを進呈。

今月のお知らせ

第8回ポイントランキングは高桑敏裕さんが優勝です！ 10ーKEYさんと月を見るたび思い出せさんの猛烈な追撃を抑えての堂々の勝利でした。おめでとうございます!!

さて、次号から第9回ポイントランキングがはじまります。気持ちを新たにして頑張ってください！

さらに、今号よりいよいよ『KOF'99』のハイスコアの募集もはじめます！ 募集要項を参照にして、どんどんハイスコアビデオを送ってください。よろしくお願いします。

今月のハイスコア

キム・カッファン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,609,400	ALL
タン・フー・ルー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,590,800	ALL
ブル・マリー	うしくん隊長・北海道	1,574,900	ALL
ホブ・ウィルソンアン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,568,600	ALL
ディ・ボガード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,553,600	ALL
ダック・キング	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,553,600	ALL
ジョー・ヒガシ	うしくん隊長・北海道	1,547,800	ALL
ヒリー・カーン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,545,600	ALL
ロ レンス・ブラッド	うしくん隊長・北海道	1,513,400	ALL
望月双角	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,494,100	ALL
サバイバルモード／ジョー・ヒガシ	10ーKEY・東京都	3'08'05	ALL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND（PS）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
秦崇秀	10ーKEY・東京都	1,909,400	ALL
ブルー・マリー	10ーKEY・東京都	1,876,700	ALL
アンディ・ボガード	10ーKEY・東京都	1,876,000	ALL
キム・カッファン	10ーKEY・東京都	1,845,100	ALL
ジョー・ヒガシ	10ーKEY・東京都	1,827,300	ALL
チン・シンザン	10ーKEY・東京都	1,820,800	ALL
タン・フー・ル	10ーKEY・東京都	1,808,500	ALL
秦崇雷	10ーKEY・東京都	1,801,500	ALL
ダック・キング	10ーKEY・東京都	1,795,500	ALL
望月双角	10ーKEY・東京都	1,788,700	ALL
キース・ハワード	10ーKEY・東京都	1,770,800	ALL
不知火舞	10ーKEY・東京都	1,734,800	ALL
フランコ・バッシュ	10ーKEY・東京都	1,703,000	ALL
テリー・ボガード	10ーKEY・東京都	1,614,900	ALL
アルフレッド	10ーKEY・東京都	1,596,400	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	10ーKEY・東京都	1,560,400	ALL
ヒリー・カーン	橘ウキョ～・長野県	1,554,900	ALL
山崎竜二	10ーKEY・東京都	1,546,400	ALL
ホンフウ	10ーKEY・東京都	1,496,500	ALL
ボブ・ウィルソン	橘ウキョ～・長野県	1,477,300	ALL
ローレンス・ブラッド	橘ウキョ～・長野県	1,336,800	ALL
サバイバルモード（スコア）／ブルー・マリ	10ーKEY・東京都	1,681,900	ALL
サバイバーモード（タイム）／ホンフウ	10ーKEY・東京都	3'34'41	ALL

餓狼伝説 WILD AMBITION（PS）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ビリー・カーン	高桑敏裕・愛知県	3'06'90	ALL
ライデン	高桑敏裕・愛知県	3'21'68	ALL
Mr.カラテ	高桑敏裕・愛知県	4'12'20	ALL
アンディ・ボガード	高桑敏裕・愛知県	4'43'45	ALL
テリー・ボガード	橘ウキョ～・長野県	4'44'75	ALL
李香緋	M.Yー剣魂・千葉県	4'50'36	ALL
キム・カッファン	高桑敏裕・愛知県	4'51'63	ALL
不知火舞	10ーKEY・東京都	5'15'98	ALL
キース・ハワード	M.Yー剣魂・千葉県	5'16'86	ALL
坂田冬次	高桑敏裕・愛知県	5'31'33	ALL
千堂つぐみ	10ーKEY・東京都	5'50'33	ALL
ジョー・ヒガシ	10ーKEY・東京都	5'55'61	ALL
山崎竜二	M.Yー剣魂・千葉県	7'00'13	ALL

メタルスラッグ2（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ERI	TBG・カンマ・鹿児島県	6,136,580	ALL

メタルスラッグX（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
FIO	チューリップ遊撃ノ女隊・東京都	6,136,580	ALL

ブレイジングスター（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ヘルハウンド	10ーKEY・東京都	58,415,330	ALL
ウィンディナ	梶並知記・東京都	52,317,690	[illegible]
DINO246	SHELA・大阪府	37,272,230	ALL
ペプロス	鈴木直登・愛知県	25,008,660	6面

幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
天野漂（極）	高桑敏裕・愛知県	3,201,200	ALL
斬鉄（力）	高桑敏裕・愛知県	3,187,700	ALL
刹那（力）	高桑敏裕・愛知県	3,146,200	ALL
御名方守矢（力）	高桑敏裕・愛知県	3,123,400	ALL
高嶺響（力）	高桑敏裕・愛知県	3,084,700	ALL
骸（力）	高桑敏裕・愛知県	3,084,000	ALL
鷲塚慶一郎（力）	高桑敏裕・愛知県	3,044,800	ALL
雪（力）	高桑敏裕・愛知県	3,039,000	ALL
真田小次郎（力）	高桑敏裕・愛知県	2,978,300	ALL
李烈火（力）	高桑敏裕・愛知県	2,942,900	7人目
直衛示源（力）	高桑敏裕・愛知県	2,935,300	ALL
はぐれ人形（力）	高桑敏裕・愛知県	2,899,900	ALL
嘉神慎之介（力）	高桑敏裕・愛知県	2,891,000	ALL
楓（覚醒前・力）	高桑敏裕・愛知県	2,856,500	ALL
楓（力）	高桑敏裕・愛知県	2,852,700	ALL
黄龍（力）	高桑敏裕・愛知県	2,841,700	ALL
一条あかり（力）	高桑敏裕・愛知県	2,799,000	ALL
玄武の翁（力）	高桑敏裕・愛知県	2,739,400	ALL
神崎十三（力）	高桑敏裕・愛知県	2,718,100	ALL

～幕末浪漫～月華の剣士（NG／NGCD）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
玄武の翁（技）	月を見るたび思い出せ・兵庫県	5,996,000	ALL
雪（技）	M.Yー剣魂・千葉県	4,084,400	ALL
楓（技）	M.Yー剣魂・千葉県	3,802,100	ALL
斬鉄（技）	M.Yー剣魂・千葉県	3,678,800	ALL
嘉神慎之介（技）	M.Yー剣魂・千葉県	3,618,500	ALL
御名方守矢（技）	M.Yー剣魂・千葉県	3,608,600	ALL
直衛示源（技）	M.Yー剣魂・千葉県	3,396,200	10人目
神崎十三（技）	高桑敏裕・愛知県	3,328,900	ALL
暁武蔵（技）	M.Yー剣魂・千葉県	3,293,900	ALL
天野漂（技）	M.Yー剣魂・千葉県	3,250,400	10人目
李烈火（技）	M.Yー剣魂・千葉県	3,153,100	ALL
一条あかり（技）	高桑敏裕・愛知県	3,075,400	ALL
鷲塚慶一郎（技）	M.Yー剣魂・千葉県	3,033,800	ALL
紫鏡（技）	M.Yー剣魂・千葉県	2,849,000	ALL

～幕末浪漫～月華の剣士（PS）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
玄武の翁（技）	M.Yー剣魂・千葉県	5,637,500	ALL
雪（技）	M.Yー剣魂・千葉県	3,444,000	ALL
直衛示源（技）	M.Yー剣魂・千葉県	3,151,600	ALL
神崎十二（技）	M.Yー剣魂・千葉県	3,107,700	ALL
一条あかり（技）	M.Yー剣魂・千葉県	3,094,700	ALL
楓（技）	M.Yー剣魂・千葉県	3,008,300	ALL
嘉神慎之介（技）	M.Yー剣魂・千葉県	2,979,700	ALL
李烈火（技）	M.Yー剣魂・千葉県	2,896,700	ALL
真田小次郎（技）	M.Yー剣魂・千葉県	2,819,200	ALL
紫鏡（技）	M.Yー剣魂・千葉県	2,710,300	ALL
木偶（技）	M.Yー剣魂・千葉県	2,660,300	ALL
天野漂（技）	M.Yー剣魂・千葉県	2,628,700	10戦目
暁武蔵（技）	M.Yー剣魂・千葉県	2,566,500	ALL
鷲塚慶一郎（技）	M.Yー剣魂・千葉県	2,540,900	ALL
御名方守矢（技）	M.Yー剣魂・千葉県	2,502,500	ALL
一条あかり（技）	M.Yー剣魂・千葉県	2,498,600	ALL

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS（NG/NGCD）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
山崎竜二	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,830,300	ALL
秦崇秀	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,820,100	ALL
秦崇雷	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,727,200	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,700,100	ALL
テリー・ボガード	うしくん隊長・北海道	1,673,000	ALL
リック・ストラウト	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,661,400	ALL
李香緋	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,645,200	ALL
チン・シンザン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,631,300	ALL
不知火舞	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,628,900	ALL
フランコ・バッシュ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,625,500	ALL
ホンフウ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,622,100	ALL
キース・ハワード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,610,500	ALL

バトル・ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。2P側からの開始はOKです。

●ハートはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CDZ）、PS、SS、DCのどれでもOKですが、どれを使用したか必ず明記してください。なお、NGとNGCDは同じ扱いになります。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。スコアネーム（PN）を書かれていない場合は本名で掲載されることになりますので、ご了承ください。

1.ゲームタイトル
2.ハート
3.スコア
4.キャラクター名
5.ランク
6.面数（何人目までいったか）
7.あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
8.住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とスコアが同一画面上にあるVTR（VHS）を同封してください。なお、ビデオテープは返却できませんのでご了承ください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容が録画されていないものは集計できません。

●ゲームランク（レベル）は注意書きがない限り不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。

●以下のゲームが対象となりますが、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。

また、カウンターストップが出たキャラ、モード（後述）については、それが出た月までで集計を締め切らせていただきますのでご了承ください。キャラクター名の後に☆マークがついているものが、今月のカウンターストップしたキャラ＆モードです。

1.KOF'99（チーム別に募集。サバイバーモードは1番成績のいいキャラのみ掲載。チーム別ハイスコアは既存の7チーム＋エディットチームのそれぞれのものを掲載。エディットチームは1番成績のいいチームのみ掲載。エディットチームに隠しキャラをまぜるのはOK。なおシングル戦は募集しません）

2.KOF DREAM MATCH1999（チーム別に募集。サバイバーモードは1番成績のいいキャラのみ掲載。チーム別ハイスコアは既存の12チーム＋エディットチームのそれぞれのものを掲載。エディットチームは1番成績のいいチームのみ掲載。エディットチームに隠しキャラをまぜるのはOK。なおシングル戦は募集しません）

3.餓狼伝説WA（キャラ別に募集）

4.幕末浪漫第二幕 月華の剣士（キャラ別に募集）

5.RB餓狼伝説2（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）

6.RB餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）

7.メタルスラッグ2（1番成績のいいキャラのみ掲載）

8.メタルスラッグX（1番成績のいいキャラのみ掲載）

9.ブレイジングスター（機体別に募集）

この他のゲームでも、過去のバトル・ハイスコアに掲載されたハイスコアを超えているものについては対象になることがあります。

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先まで。

●締切りは10月末日、発表は12月号の誌上にて。

〒112ー0005
東京都文京区水道2ー13ー12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「11月号バトル・ハイスコア」係

君のネオジオゲームの知識が今ここで試される!!

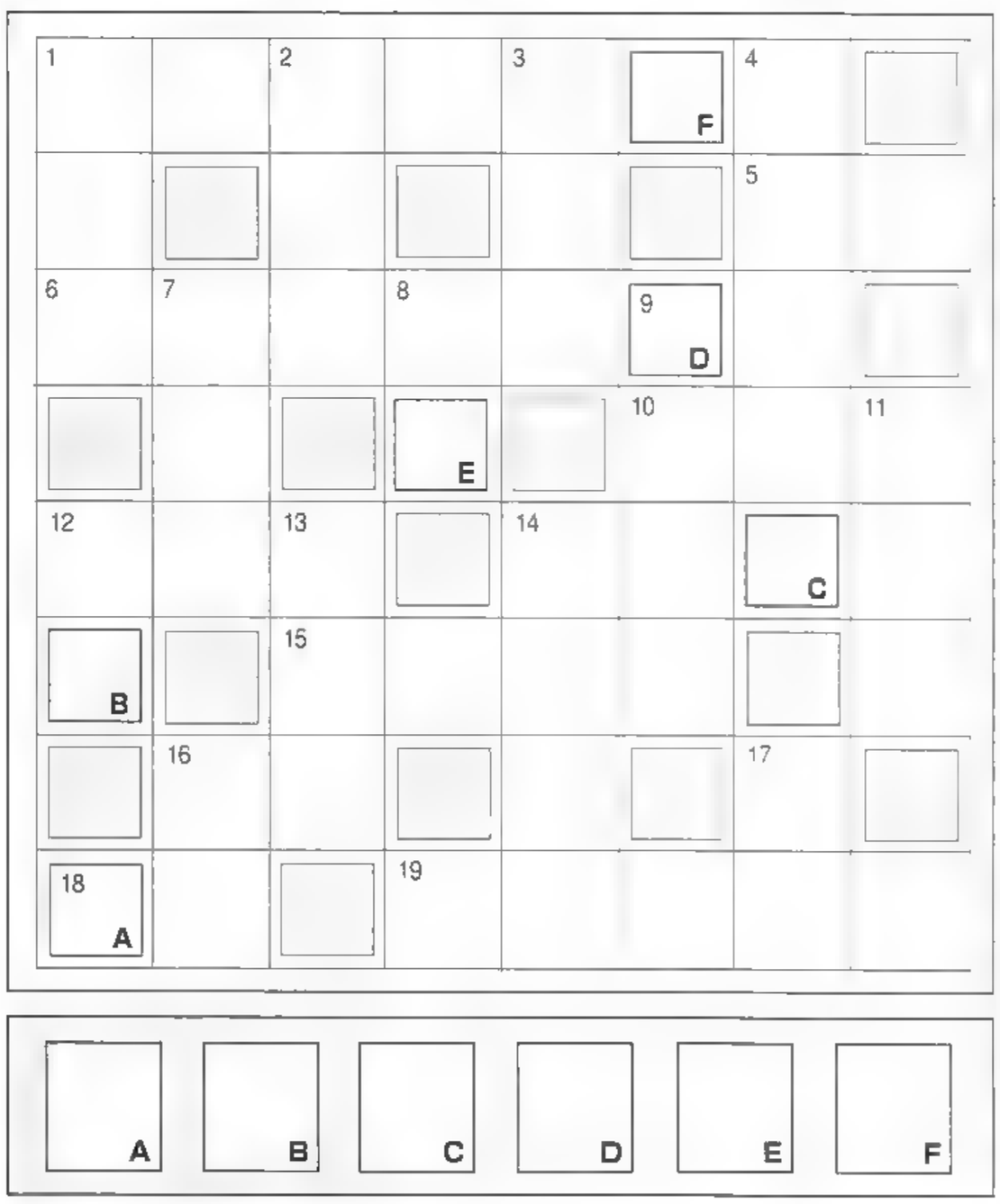
クイズ×クイズ

Quiz × Quiz

ども、名前が読めないって評判のヨンソンです。この「クイズ×クイズ」ってのでは、クイズ正解者に毎月抽選で10人にネオジオグッズをプレゼントしているらしい、けど…ここだけの話、けっこうもらえる率高いらしいぜ。いや、嘘だけど。千葉県の千佳ちゃん、東京都の美穂ちゃん、応援ありがとう。俺はやるぜ。何かは未定だけど。

クロスパズル

タテとヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA～Fの文字を順に並べていくと、ある単語が出てくるぞ。それが答えだ！



【タテのカギ】

1　厚地の、綿のあや織物。丈夫なので、作業服や子供のズボン、上着などに用いられている。

2　ラルフの軍での階級。実はこの人すっごくエライんだよな…。

3　ギャンブルを主とする娯楽場のこと。有名なところでは、ラスベガスにたくさんある

4　ゴルフクラブの中で遠距離用のもの。1番ウッド。別の意味でねじまわしや運転手って意味もある。

7　絵を描くこと。アニメや映画、ゲームなどではこれを専門にする○○○監督という人がいたりする。

8　ブービーじゃない。正真正銘のドンケツだ！

9　パワー（　）（発動の仕方は、ABC同じ押し。最高点という意味。

11　丸や四角形をした厚紙に絵をはりつけたもの。これを使う子供の遊び。これを地面に置き、相手のものにぶつけて裏返したり、ある範囲からはじき出したりする、昔はやった遊び。

12　洋服などのサイズを表す記号の1つ。LL＞○○○＞M＞S

13　物ごとの最後を表す。『KOF』シリーズのボスにも（　）ルガールなんてのがいましたなぁ。復活したりもしたけど。

14　月刊ネオジオフリークは、SNK○○○○のNEO・GEOオフィシャル情報誌である。

16　草薙京の恋人の名前。または、御名方守矢の義妹であり、楓の義姉である人の名前。

17　李香緋の挑発は、口を大きく開いて○○を出しちゃう。

【ヨコのカギ】

1　今、ネオジオポケットで一番注目を集めているSNKとカプコン夢の競演ソフト『SNK vs. CAPCOM激突カードファイターズ』のゲームジャンルは、○○○○○○ゲームである。

5　実力はまったくの五分。このままじゃ（　）があかない。日をあらためてまたやりなおそう。

6　不知火舞の必殺技の1つ。いったんジャンプして飛び上がったのち、相手に向かって一直線に急降下して体当たりする。そのさまから、ある動物の名前が技名に入っている。

10　橘右京の代表的な必殺技といえば、（　）返し

12　『KOF'96』の怒チームのエンディングで、レオナが少しだけ見せてくれた素敵な表情。やっぱり、人間誰でも、○○が一番いい表情だね。

14　繭（まゆ）を英語でいうと？

15　∞（無限）と同じような形をした、つたっていくと永久に同じところをぐるぐるまわってしまう輪の名前。○○○○の輪といわれている。

16　壊帝といえば？　いや、ヨガじゃなくて。

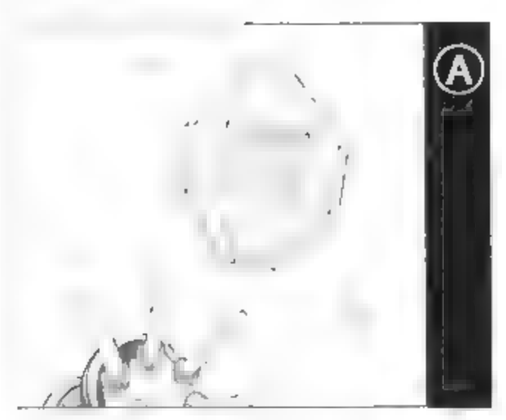
18　今度新作の出る『サムライスピリッツ』シリーズは、○○をもちいた格闘アクションとして格ゲー界に新風を巻き起こした。

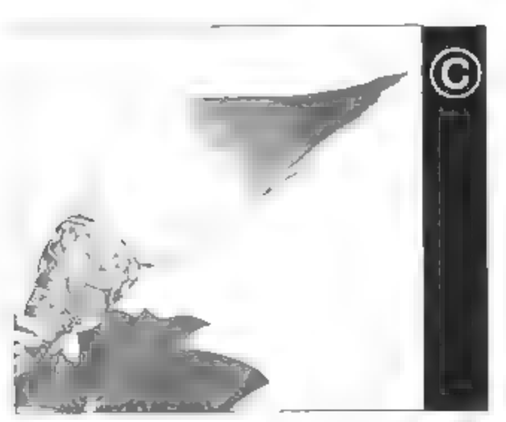
19　ヨコ18のカギに登場した格闘ゲームシリーズ第3弾に登場するボスキャラ。タイトルにも名前が入っている。

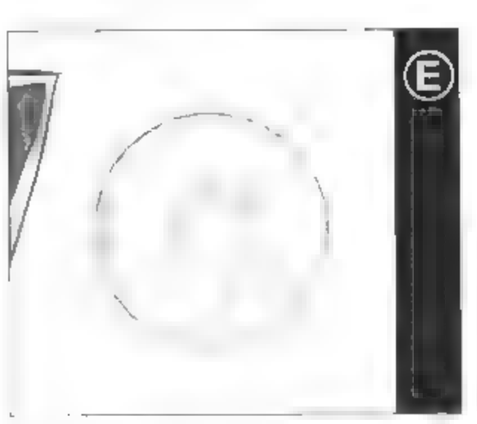
Q1

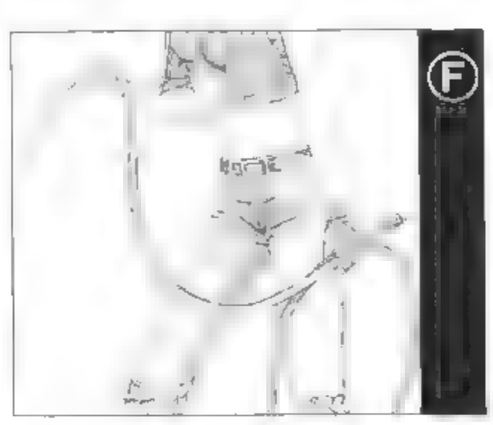
次のⒶ～Ⓕのイラストは、SNK格闘ゲームに登場するキャラが使用している武器である。これらの武器を使用しているキャラを、①～⑥に書いてあるキャラ名の中からそれぞれ選び、正しい組みあわせを答えとして書いて欲しい。

①八角泰山
②レニィ・クレストン
③緋雨閑丸
④リムルル
⑤ロディ・バーツ
⑥天草四郎時貞









Q2

次の2つのイラストは、右のイラストと左のイラストで何ヵ所か違っているところがある。右と左でいくつ違うところがあるか、次の番号から選んで欲しい。

なお、印刷による汚れや色の濃淡の違いは間違いに含まないぞ。

❶1ヵ所
❷2ヵ所
❸3ヵ所
❹4ヵ所
❺5ヵ所

イラスト　石田あきら

クイズ×クイズ応募方法

官製ハガキにクイズ×クイズのQ1～Q3の答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先までご応募ください。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　(株)芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「11月号クイズ×クイズ」係

締切りは11月9日（必着）。発表は1月号誌上。正解者の中から10名様にネオジオグッズをプレゼントします。

9月クイズ×クイズの答え

Q1：ホットミルク／Q2：⑧、⑩（1尺の定義に間違い（誤：34.3cm　正：30.3cm）がありましたので、34.3cm計算、30.3cm計算の両方を正解とします）／Q3：藤堂竜白、子供の名前＝藤堂香澄／Q4：③、⑤、⑥、⑦／Q5：③3ヵ所（デスの角、フールの目、ジャスティスの口）

全問正解率は64.3%でした。

9月クイズ×クイズ当選者

北前進也・三重県／早川守・静岡県／櫛下弘晃・鹿児島県／東間千佳・千葉県／堤直樹・群馬県／小倉俊彦・大分県／浜田幸子・宮城県／松嶋慶宗・熊本県／石丸和幸・北海道／矢代智・新潟県

（敬称略）

1 ケ	イ	2 ダ	3 ッ	シ	4 ュ	□	5 ク F
ン	□	6 セ	ル E	□	7 ガ	8 ロ	ウ
9 シ	10 テ	イ	□	11 ニ	□	ジ	□
12 ツ B	ン	□	13 セ	ン	ト	ウ	14 キ
□	15 ド	リ	ー	ム	□	16 ラ	メ
17 ゾ	ウ	□	ラ	□	18 ホ A	□	ゴ
□	19 ガ	20 レ	ー	21 ジ	キ	22 ッ	ト C
23 タ	イ	イ	□	ミ D	□	チ	□

A ホ　B ッ　C ト　D ミ　E ル　F ク

© SNK 1996,1997,1998,1999

KOF ぽよよ〜ん大作戦

〜幸せになれるまで〜

ストーリー&イラスト
芳紀ちると

俺は必死に
メモ帳を見ながら
道を歩いていたんです

あっスイマセン

ちゃんと
前見て歩けよ

草薙さん

ちょーどよかった
千円貸してくれよ

明日返すから〜

もー仕方が
ないですねー

ちゃんと明日返してくださいよ

サンキュー

あれ
真吾じゃ
ねーか

偶然だなぁ
何してんだぁ

!?

!?

!!

!?

!!!

○
×
△
□
☆
!?

どーん

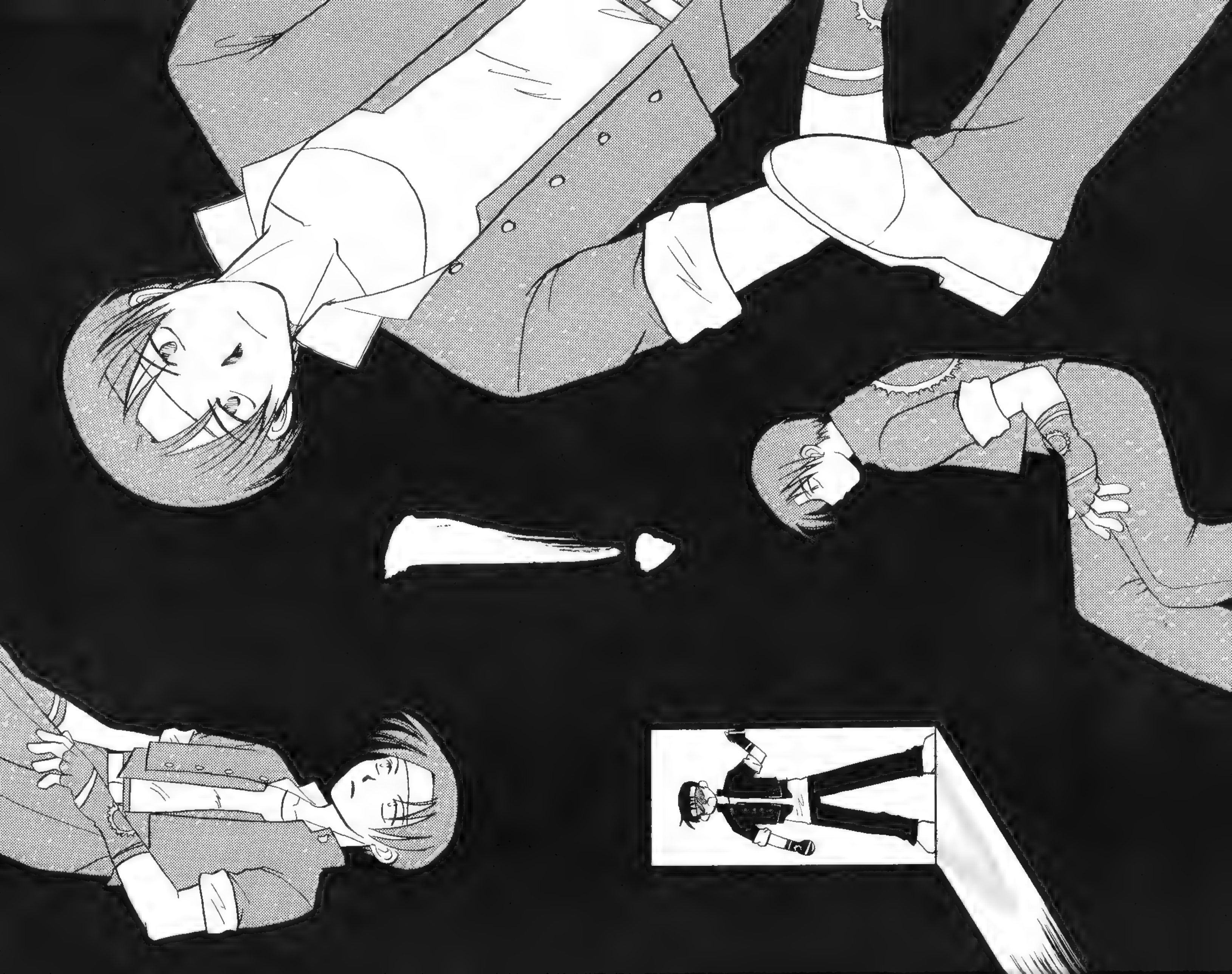
なんだこりゃあ

見るからにあやしい

京サマ
増殖室

もしかして
このドアに
秘密が!?

ごくっ



ぎゃあああ

怖い夢だと思いませんか

お前の方が怖い

ララララ…

まったく変な奴だなぁ

そんな夢ぜんぜん怖くないじゃないか

芳紀ちると先生へのファンレターはこちらまで。宛先 〒112・0005 東京都文京区水道2・13・12 SKビル202 (株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「芳紀ちるとファンレター」係

つづく

パオパオカフェ1号店へようこそ！
Welcome to Pao Pao Cafe First!

読者通信欄

ありがとうママパパ

ニコニコ通信
日々の生活や学校で起こった
楽しいお手紙まってます!!
よろしくね♡

ちょっと前の話になりますが、『KOF'99』のロケテストにいってきました！

私は今まで格闘ゲームの経験がなく、KOFにハマったのがこの春という、超ビギナーです。しかもロケテスト場所は有名なゲーセンだけあって、『'99』をプレイしている人たちは、私から見るとマスタークラスの人ばかり。すでに新キャラやオリジナル京様を使いこなし、超必殺技もガンガンに決めていました。すっごくかっこよかったです。

しばらく人のプレイを見ていると、意外と包くんを使う男の人が多いことに気がつきました。プリティーな上に強くて、気がつくと2P（包）側のギャラリー全員が女の子だらけに。プレイしている方もそれに気をつかってか、対戦デモやEDも飛ばさずに見せてくれました。中でも、テリーの勝利デモでのポケットモンキーが大好評でした。

そしていよいよ私のプレイの番になると、全身から素人くささが出ているのか、誰も乱入してきません。おかげで中断されることなく、大好きな真吾くんでKOFデビューすることができました。

ゲーセンには怖い人がいるとよく聞くので心配でしたが、すごく楽しめました。あとは勝てるように腕を磨いて対戦したいです！　せめて同じシロウトの友達に負けないように！

★PN／かわだ鮎美（東京都）

編：ロケテストともなると、上級者もビギナーも腕前関係なく、とにかくずっとさわっていたい頃。そんな中そこのゲーセンの方々は、ビギナーに気をつかう態度もうかがえ、いうことなしです。いいゲーセンでデビューできてよかったですね。（中嶋）

自分は決まって駅前の店でNFを買っているのですが、そこにNFはいつも1、2冊ぐらいしか置いてありません。この前、そこの店にいって最後のNFを手に取ると、

●PN／すくせきりん（東京都）
やっぱり大迫力な庵子先輩。気弱な弟草薙京との燃える恋のゆくえは!?　みなさん妄想モード発動中か!?

●PN／要まこと（福岡県）
見事なまでにハマってますな。刹那としてはかなり複雑な心境。でもかわいいから全然許可します！

●PN／オソノタロウ（愛知県）
アテナのシンボル（？）ともいうべき、あの首かざりはいったいどこに消えちゃったんだろう。'99最大の謎。

●PN／氷雨玄太（埼玉県）
疲れている時でも、ナコルルのこんな笑顔を見てるとなんだか元気にさせられちゃうから不思議だよね♡

●PN／げじな（福岡県）
なんて愛くるしいマキシマ（モミアゲ）！これならカバンにつめて、首だけ出して持ち歩けるから安心（？）♡

PaoPao賞

隣にいた高校生ぐらいの知らない人が「俺、毎月この本買ってるからゆずってくんない？」と話しかけてきたので、ゆずってあげました。

それから2、3日して駅の近くのゲーセンに入ると、何とこの前の高校生がいるではありませんか。思い切って話しかけてみると、KOFの話題で盛り上がり、そのまま『'98』の対戦を楽しみました。

それからはその人とゲーセンでちょくちょく遊ぶようになり、こういった出会いもあるんだなと思いました。ありがとうNF！

●PN／テーブ山崎（東京都）

編：読者同士の交流って、思わぬところからはじまるものですね。これからも対戦、情報交換など仲よくしてくださいね。ところで、テーブ山崎さんはNFを買うことができたのでしょうか？　それだけが気がかりではあります…。（中島）

NFチャット、すごいですね。面白いですね。ネオジオファンが周りにいない私にとって、なによりの情報源となっています。

同じネオジオファン同士、同じ話題で盛り上がることができるという点が気に入っています。

もちろん、NFHPも気に入っています。NF本誌に投稿するにはちょっともの足りないけどみんなに聞いて欲しいネタは、掲示板に書いています。

●PN／くたくた（京都府）

編：あれだけたくさんの読者の方が訪れてくださるとは、編集部も予想外の盛り上がりによろこんでおります。ここから読者同士の交流が盛んになれば、こんなにうれしいことはありません。更新も頑張りますので、ぜひ遊びにきてくださいね。（中嶋）

8月、夏期講習にいきました。前の日は親に文句ばっかいってました。だって、そこの塾のテキスト、メッチャ難しいんですもの…。

そして当日、イヤ～な顔をしながら教室に入室すると、なにやら奥の方で盛り上がっている男子たち。よーく話を聞いてみると、聞き慣れたKOFキャラクターの名前がちらほら。

「ジョー・ヒガシって面白いよなー。ハリケーンアッパーって」

「ていうか俺、真吾が好きだなー」

「帰りにゲーセンいこうぜ!!」

…などなど。

なんとKOFファンの集団ではありませんか。驚く一方、私も話に混ざりたかったです。とはいえ女子も負けてはおらず、男子に混ざってゲームの話をしていました。

そしてとどめは、先生がRPGの体験話をしていたことですね（笑）。

●PN／真部夏恵（北海道）

編：意外な場所で盛り上がってしまうゲーム話。先生まで一緒とは、ちょっとうらやましい塾ですね。（中嶋）

●PN／藤真天（兵庫県）
庵も標的が増えてうれしそう　でも何も知らないクローンたちにとってはいい迷惑！　オリジナル逃亡してるし。

●PN／貢科サトミ（新潟県）
2P貢人って、とても格闘技やってるようには見えないよね。やっぱりそういうところが人気の秘密なのでしょうか？

オープンテラス

京・1、2の服装はやはりNF通販でゲットしたものなのだろうか…？　●PN＝アタマバンチ（愛知県）／通販の物が届いて、箱のフタを開ける時のドキドキ感を京・1、2も味わったのだろうか？（永井）／永井くんにしてはいいコメントだ…。（勝俣）

イノチヲカルモノ

お願いー　誰でもいいから刹那の相手をしてあげて！　刹那だって本当はひとりぼっちが嫌いなんだー!!　…こうして憎しみはより深まっていくんだね。　なんか某ゲームの髪の赤い人と似てる…。

●PN／こねこね庵（岐阜県）

秋はみんなで

あかり…いったい何を期待してるんだ？　いくら楓が欲しいからって、ほんとに狩ったりしちゃダメだぜ！　でも3コマ目の楓が覚醒君なのは夏浦AREさんの個人的趣味なのかな？

●PN／夏浦ARE（千葉県）

そろそろこわれた俺様

ハイデルンによって世界中からかき集められてきた京って全部で何人いるんだろう。さすがにあれだけいると（笑）、ありがたみが薄れるというか…、怖。

●PN／闇月由羽（神奈川県）

名前も似てるぜ!!

見た目（といっても服装だけ？）は似てるけど、性格的にかなり違いがあるような気がするのは、はたして私だけなのであろうか。これにはさすがの刹那もたまげた様子。ご愁傷さま也。

●PN／宋姫姫（東京都）

オープンテラス

二階堂さんは、ジョン・フーンさんの出現により「髪、もうおろせんな…」と思いました。●PN＝高本　風（埼玉県）／ヘアーメイクがだめなら、紅丸の次のイメチェンはガングロかなあ？　Kとカブっちゃうか…。（永井）／永井くん、ところでジョン・フーンの話はどう処理するんだい？（勝俣）

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待っているぜ。みんな、ネオジオについての勉強は足りているかい？

超必殺技のあり方をもう一度考えて！

今の格ゲーには必要不可欠となっている超必殺技。これを取り入れた元祖作ともいうべき『餓狼2』や『龍虎』では、超必殺技が決まればピンチになっても一発逆転が可能で、最後まで勝負は分からないぞ、と思わせてくれる存在でした。ただし、入力は難しく、それゆえに当てた時の喜びはケタ違いでした。

しかし、最近の格ゲーではどうでしょう。連続技に組みこめるほどの入力の簡単さ。ピンチじゃなくても条件さえそろえば出せるという緊迫感のなさ。ダメージの小ささ、などなどほかにも色々と不満点があります。

格ゲーを作っていく会社などは、あらためて超必殺技の存在価値を見直していく必要があるのではないでしょうか。そして、僕たちに超必殺技を決める喜びをもう一度味わせてください。

●PN／K　マン（東京都）

編：現状、超必殺技は「ちょっと威力の大きい技」にすぎなくなっていますね。連続技隆盛で、プレイヤーの技術がかなり上がっているため、難しいとは思いますが、もう一度あの一発の爽快感を味わせて欲しいものです。（上原）

登場シーンについて考えて欲しい

特定のキャラを同士をぶつけることによって発生する演出、特殊登場シーン。『餓狼3』からはじまったこの粋な演出のおかげで、僕はSNKがすごく好きになってしまいました。SNKがどれほどキャラたちを大切にしているか、という熱意さえも感じられた気がします。

『KOF'96～'98』まで色々な演出がありました。それらを見ていると他の会社の作品にはないモノを感じます。僕の不満な点は、この登場シーンをボタンを押してすぐに飛ばしてしまうプレイヤーが多いことです。あんなに手のこんだものを飛ばすなんてプレイヤーは大損ですよ!?

確かに対戦での熱いかけ引きを楽しみたい人にとっては、こんな演出は屁のようなものでしょう。だが！　この演出を毎年毎年楽しみにしている人も少なくないと思います。対戦でのかけ引きだけを楽しみたいプレイヤーさんも、少しはゆとりをもってSNKの粋な演出に目を注いでみてはいかがですか？　好きなSNKがもっともっと好きになれるかもしれませんよ？

あとSNKの皆様にも。登場シーンのカットができないようにとはいいませんが、ただもう少し考慮していただきたいと思います。特殊登場シーンを楽しみにしているプレイヤーのために！

●PN／R・E・O（兵庫県）

編：特殊登場シーンって毎回楽しみなんですよね。ただ、一度見ちゃった人は飛ばしちゃうことが多いようで。ほんの数秒だし、せっかくの演出なんだから、飛ばせなくしてもいいような気もしますけどね…。さらにいうと、飽きないように、同じ組み合わせでももっと色々なバリエーションがあるようにしてくれないかな…と思っています。（上原）

ソフト作りはもっと平等に！

僕は8月号の勉京竜さんの「NGCDをパワーアップするか、DCに専念して欲しい」という意見、とても分かります。僕の家の近くの店も新作はまだでてるけど、10数cmほどしかスペースがありません。

それに、最近は移植しても中身がイマイチのものもあります。NGCDの『RB2』

●PN／勇砂蓮（青森県）
さわやかカップル（？）登場。今年のケンスウは今までの三枚目キャラとはひと味違うぞ！　がんばれケンスウ！

●PN／からさわ（長野県）
なんだかシリアスタッチな慎之介。キャラランキングでも月華キャラがんばってましたな。今から次回が楽しみ！

●PN／青衣実（茨城県）
か…返り血がよく似合ってらっしゃいますね…。そんな目でニラまれたら失神しちゃうかも…。ビクビク。

●PN／壱風とむ（北海道）
秋といえば楓の季節！　つらい過去は忘れて、これからは幸せになって欲しいものだ。編集部からのささやかな願いであります。

●PN／鼎夏都（大阪府）
顔グロ大ハヤリ！　庵の生活指導じゃ今イチというか、かなり説得力ないかも。…って、そういう先生こそ赤毛じゃん！

●PN／清原ファイト　新月堂（群馬県）
なんとも仲のよさそうなほのぼのイラスト。本当の兄弟ではないけれど、そんなこと全然関係ないんだよね！

には、香緋やリックのオープニングデモがあっても、なんとトレーニング（プラクティス）モードがないのです。難しくてゲーセンでできなかった連続技とかを練習したいのに…。それと同じく、NGCDの『月華2』は、クイズとかはあるのに斬り殺しができないんです。いうのもなんですが、僕は斬り殺しが好きです。なのに…。しかし、一方ではなぜか『KOF'98』はほぼ完璧なのです。

僕はSNKの作品が好きです。NGCDも好きです。でも、ソフトによってこんなに差があるなんて信じられません。お願いだからもっと平等に作って欲しいです。

ただでさえ勉京竜さんのようにゲームを買うのも大変な人がいるのに、買ってからまたショックを受けることがあったら絶対かわいそうです。だって僕らネオジオユーザーは、PSやDCなどが出ても、SNKのゲームを応援し続けているのですから。1人1人の大切なファンの期待を裏切らないで欲しいです。

●PN／やすお（和歌山県）

編：確かに現状、移植度の高さやオプションモードの充実度は、ソフトごと、ハードごとに差があります。何かと制約があるとは思うのですが、自社家庭用ハードなんだし、せめてトレーニングモードくらいは入れて欲しい気もしますね…。（上原）

SNKゲームとNFが近くにない！

私は最近ゲームにはまったいち初心者です。バリバリ練習してはやく上手になりたいんですが…。

私の住んでいるあたり、ゲームが少ないんです。ゲーセンは1つだけでかいのがあるんですけど、そのゲーセン、ネオジオ（どころかSNKのゲーム）が1つもないんです。もうこんな話あるかって！の、と思いました。

しかも、NF発売日だったのを思い出して本屋に買いにいったら、なんとその店1冊も置いてないんです。店員に聞いたら「入荷してないですねぇ、ちょっと…」とかいわれました。だから、NFを買うために月に一度遠くまでかけなければなりません（中学生なので自転車で）。

田舎なのでしょうがないとは思いますが、こんなにネオジオファンの苦労するところはないのでは、と思うくらい大変です。この状況をみなさんはどう思われますか？

●PN／苦労の初心者（熊本県）

編：厳しい状況ですね～。とりあえず、そのゲーセンの店長と仲良くなってSNKのゲームを入れてくれるように頼み、本屋にはあらかじめNFを注文しておくってゆうのはどうでしょう？　だめ？（上原）

『KOF'99』のポスターをみて

『KOF'99』ポスターのキャッチコピー「KOF　OF SUMMER」ってのは別にいいけれど、その横で暑苦しそうな格好をしているKはどこか間違っているかもしれない。

●PN／くたくた（京都府）

編：いえる（笑）。どう考えても夏って服装ではないな。ロゴも燃えているし暑苦しいったらないですな。（上原）

●PN／桐丘葱（広島県）
ユーザー期待の新ヒーロー「K」　こんなやんちゃ（？）な弟欲しいなあ。でももれなくマキシマがセットでついてくるぞ。

●PN／水無月霖雨（埼玉県）
もしかして切り絵はやってる!?　手先が器用でうらやましいっス。でもケガには気をつけようね！　約束だよ！

オープンテラス

たった12歳のパオがKOFに出場できるなんて、何年も格闘家やってる他のキャラの立場は？　てゆうか超能力って格闘技じゃあ…。●PN＝ナナカセシャ愛（愛知県）／才能があれば12歳でも出場できるKOF。キャリアじゃない実力主義の世界はきびしいなあ…、現実も…!!（永井）／永井くん、自分のことより、パオの超能力にもコメントしなくちゃ。（勝俣）

お誕生日キャラ HAPPY BIRTHDAY

10月　心をこめたメッセージが最高のプレゼント♡　みんなの大好きなネオジオキャラの大切な日をお祝いしちゃおう!!

虎徹へ

お誕生日おめでとー！　きっとキミは何歳になっても、今のまま、かわいいままでしょう。っていうか、大きくなっちゃいやだよ。

●PN／佐倉ママ（鹿児島県）

虎徹、お誕生日おめでとう。大きくなったら、きっといいお嫁さんになること間違いなしだよ。これからも頑張ってね。応援してます。

●PN／染衣吉乃（大阪府）

ナコルルが1番！

お誕生日おめでとう！　いくつになっても、ナコが1番♡　この1年がナコにとって素敵な年でありますように。

●PN／ありにゃ（北海道）

ナコさんお誕生日おめでとうッス。SNK女キャラの人気上位をこれからもゆずらぬよう、気合い入れて頑張ってください。妹のリムちゃんとも末長く仲よくしてください。いつまでも、大好きッス。

●PN／THETU（長崎県）

ナコルル最高ー!!　修羅も羅刹もどっちも大好き！　ナコルルにたいなお姉さん超希望！　一緒にカムイコタンでのんびり暮らしたいです。

●PN／坂岐結梛（神奈川県）

WHIPへ

怒チームのニューフェイス。お誕生日おめでとう!!　ラルフに「ムチ子」って呼ばれても、くじけずに頑張ってね♡

●PN／麻宮理夜（東京都）

おめでとう♡　1つ歳をとって、さらにムチさばきにもキレが出たのでは？　でも若いんだから、青春を謳歌することも忘れずにね♡

●PN／柿柄（茨城県）

●PN／八神刹那（神奈川県）

斬鉄さま

「忍びは誕生日なんていちいち祝わない」っていわれそう。だから、ひそかに物陰からお祝い申し上げます。

●PN／銀河天音（秋田県）

チャン&チョイへ

おめでとう！　お二人さん。ところで、いつになったら更生するの？　また1つ歳をとっちゃったじゃない！　ほんとは先生のところが居心地よくなってんじゃないの？　まぁ仲よくやんなさい♡

●PN／草薙ナギ（宮城県）

＊10月生まれのおもなキャラ
5日直衛示源、8日虎徹、11日ナコルル、12日ウィップ、19日斬鉄、21日チャン・コーハン、22日チョイ・ボンゲ

●PN／堀田摂津守（京都府）

●PN／要まこと（福岡県）

こんな空耳

[illegible]

オープンテラス

NF9月号を本屋さんでそっこう買い、家に帰って、てきとうにページを開くとさわやかな、にこやかにほほ笑んでいるドアップなチョイ・ボンゲと目が合った…。そっこうで「買い」…あんたはエライ!!（永井）／永井くん…！ チョイと目が合った件は、どうなるんだ？（勝俣）

●PN／PinkuMomo（和歌山県）／NFを

キザな男が一変 お笑い系キャラに!?

『KOF'99』のジョン・フーンの負けボイスが「あれ、やっちゃったー！」と聞こえます。嗚呼…、KOFにまたお笑いキャラが1人…、ってやっぱ空耳ですかね？

●PN／八神刹那（神奈川県）

編：そりゃ空耳っす（笑）正しくは「わたしとしたことがっ…」。しかも、かなり早口で。

確かにジョンってば、模範的美系キャラなんだけど、趣味が「アイドルの追っかけ」ってところあたり、茶目っ気があってそのギャップがいいよね。お笑いキャラまではいかないにしても、その予備軍にはきっちり入ってる？今後の彼のKOFにおいての位置が気になるね。空耳度は85点！（飯村）

エキサイティング！ 空まわりマッキーの巻

マキシマの2番手以降のスタート時のセリフ「いくぜ相棒」が「エキサイティーング」にしか聞こえません。私的には、「エキサイティング」の方がマッキーらしくて面白いと思います（笑）。っていうか、相棒って誰？

★PN／高野一弥（岐阜県）

編：相棒…、K'…かなぁ（勝手に推測）？ だって、何気に仲よさそうじゃない？ でもマキシマが相棒と決めこんでいても、果たしてK'はどう思っているやら？ 「フッ、くだらん…」とか、どっかの誰かと似たようなことをいいそう。あと「エキサイティングするなら1人でやれ」とか…。

空耳度は89点（うちマッキーらしさ度9点）！（飯村）

レオナの奥底に眠る詩的少女部分

『KOF'99』のレオナのレオナクラッシュ時のボイスがどう聞いても「アップルジュース」としか聞こえないです。もしかして、飛び散る鮮血をリンゴの赤に見立てているのでしょうか？

何か、レオナがだんだん育ての父親（ハイデルン）に似てきた気が…。

●PN／ホーク（岐阜県）

編：レオナの日常に当たり前のように存在する「飛び散る鮮血」。不憫な娘よのぅ…。でも、見立てているのが「リンゴの赤」っていうのが、ちょっぴりポエミー。レオナ、やっぱり女の子ね♡ ちなみに、今回この空耳お便りが1番多かったです。

1年監禁で 京ちゃん発狂寸前？

空耳度は、87点！（飯村）

『KOF'99』のオリジナル京の超必ボイスを聞いた、なじみのゲームショップの店長さんは「俺の…、一番風呂ォォ!!」と、聞こえたらしい。なんでも、「きっと京は1年間監禁されていたから、真っ先に風呂に入りたいんじゃないの？」だそうです（笑止）。

●PN／藤柳翔治（北海道）

編：さすがの京ちゃんも、1年監禁はこたえたんだろうね。かなり、一番風呂をゆずれない心境になっちゃったんでしょう。超必の時に絶叫しちゃうくらいだし。

空耳度は76点進呈！（飯村）

まだ大丈夫よ、刹那「外見20歳」でしょ？

刹那の無銘（極ノ追）のボイスが「親父にすんなー！」と聞こえる。ネオジオキャラは、気がつくと親父扱いされてることが多いからなぁ…。

●PN／水無月皇（埼玉県）

編：そうそう、例えば某『武力』のS崎さんとかね。親父扱いというか、親父そのものになっちゃったんだけどね、あれは。

刹那はきっとネオジオのそういう特徴を肌で感じとり、危機感に迫られちゃった…と

●PN／けんちゅー（千葉県）
ファンキー社！ ハートのチョーカーで華麗に変身よ！ なんてね…（ちょっと疲労気味）。復活超希望なキャラです！

●PN／六堆邸（奈良県）
なんともプリティーなW竜誠 大きな瞳がかわゆいのう。2人まとめて面倒みてあげるから編集部にいらっしゃい！

●PN／ハヅキアユム（福島県）
さっきのやんちゃな弟タイプとはうって変わって超セクシーなK'。あなたのハートにヒートドライブ（MAX版）♡

●PN／皐月村（兵庫県）
某映画って、もしかしてアレのことですかい？ 編集部・佐脇も観たといっておりますす。確かにそっくりだったらしいっス。

●PN／竜宮のつかい（香川県）
初投稿ありがとです！ この笑顔のようでそうじゃないような、レオナらしい微妙な表情がいいね。これからもよろしく！

●PN／水無月真由（群馬県）
さすがは青龍、ちっちゃくても迫力あります！ 楓が完全に覚醒しちゃったら、あのひかえめ少年にはもう会えないのかなあ…。

かかな？　ウソです。すみません、SNK様。
　というわけで、空耳度は88点差し上げ！　（飯村）

KOFで見事優勝？小躍りジョーちゃん

　最近になってやっと分かったんですが、『KOF'97』のオロチの「サナギを破り、蝶は舞う」というボイスが「草薙を破り、ジョーは舞う」と、聞こえてました。
　初めは爆笑してたけれど、そのうちジョーが京を倒し、かつKOFで優勝してしまうのでは…？　と心配に…。

空耳Q&A

●PN／華姜ユキコ（大阪府）
編：京たんを見事倒したジョーが、あまりのうれしさにわれを忘れて舞う姿…。確かに想像すると爆笑ものかも。
　空耳度は75点進呈！（飯村）

『月華第二幕』の刹那の勝利時ボイス（技）が「犬とはそういうものだ」と聞こえます。負けた相手に対して「犬」呼ばわりしてるのかなぁ？　でも、なんか違うような気もするし…。しかも、まるで我々の知らないところまで「犬」を熟知しているような口振りだし。
　本当は何ていってるんでしょうか？

●PN／月の華っコ（新潟県）
編：負けた相手にとっては、決着がついた時にそんなこといわれたら「？」って感じですね。いったい今何の対決してたんだっけ？　と、首をかしげてしまうかも？　正解は「死ぬとはそういうことだ…」です。「犬」と「死ぬ」、惜しかったですね。　（飯村）

●PN／月夜空たて（千葉県）
こうやって見るとお似合いのカップル…のような気がする。ここにまた1つ、新しい愛のドラマが生まれる（ハズ）！

●PN／東雲イナサ（愛知県）
なんだかんだいって、庵うれしそう。オロチ戦からずっと探してたみたいだし。やっと出会えてさあ殺すぞ！　って感じ？

●PN／マルミ（長野県）
ケンスウ、なんか色々星飛ばしちゃってるよー!?　なんでそんなに怒ってるの？　超能力なくなっちゃったから？

●PN／うどん西（千葉県）
貴人だの竜誠だのと美形キャラばかりにうつつをぬかしてると、このお方に踏手→転身→捶撃キメられちゃいますぜ！

オープンテラス

ネットにつないだのはいいけど、恐くてメール投稿できませんでした。でも、時間は恐怖を超えました。●PN＝樋口悠樹（京都府）／恐怖を乗り越え、メール投稿ありがとうございます。でも何が怖かったのか？（永井）／永井くん、自分で意味が分からない投稿は採用しないように。（勝俣）

●PN／ゆきじ（静岡県）
妖艶な雰囲気が美しい舞ちゃん。いつもアンディ追っかけまわしてるわけじゃないのよ？　こうして見るとなんか忍者っぽい。

●PN／安井春日（兵庫県）
いっそのこと次回はブリキガールとして観客たちに愛らしい笑顔をふりまくとか…。やっぱり却下ですか（汗）？

キャラレター

Dear　KING様
私は貴女になりたい！

　KING様と出会ってからはや7年。
　貴女にあこがれて、高校を卒業してすぐにBARに就職し、若くして体内時計を昼夜逆転させて、この7年間ひたすらがんばってきました。
　稼いだお金で貴女と同じコスチュームを購入し、毎年貴女のヘアスタイルと自分のヘアスタイルを同じにして、ベジタリアンにもなりました（ベジタリアン歴は4年）。グラスコレクションもはじめ、ワインについても勉強して、弟はいないのでかわりに妹を大切にし、不潔な奴を憎むようになり、アクロバットも練習しました（バク転とか）。あとは、最終目標である「BAR・イリュージョン」の店を構えるだけでーす!!
　もう私には貴方のいない人生なんて考えられません！　貴女あっての私です！
　ああ、どうして私は女性に生まれてこなかったのだろう…。
★PN／KING（大阪府）

編：キングのようになりたいという一心でここまでできるなんて、すごい情熱よね。ここまで惚れられたら彼女も本望かしら？　これからも一生懸命働いて、いつの日か自分のバーを手に入れてください！　応援してます。あと、今度ぜひキングのコスプレ写真も送ってください　（稲葉）

オープンテラス

99のサイコソルジャーチームは年齢差が激しい…と思いませんか？（勝俣）

●PN＝九紫はくる（東京都）／年齢差…、年の差なんて…さみしくなるよオジサンは!!（永井）／永井くん、キミの年なんて誰も聞いてないよ。

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係についてともに語り合おうではないか！

きーてください！

ある日ゲーセンで、金パツと赤毛の高校生らしき2人組が『月華2』をプレイしていました。金パツの方の人が、刹那を使って小次郎ちゃんと闘っています。私は小次郎ちゃんのファンなので、小次郎ちゃんをひそかに応援していました。

その時です!! 小次郎ちゃんが鏡みたいなのに閉じこめられて、中身（？）を「ぐしゃっ！」とつぶされた!!

私は大激怒!! 乱入して小次郎ちゃんで刹那を倒しました。「私の小次郎ちゃんをつぶした罰よ！」と思いながら続きをプレイ。

しっかーしっ！ 赤毛の人が天野で乱入！ 「へん！こんな赤フンドシャローなんか…」と思いながら対戦！そしたら、その天野はそりゃあもう強いのなんのって…ガードするのが精一杯で、あっという間に小次郎ちゃんはフンドシャローの木刀「男前」のエジキに…。

「はぅ～…」と思っていると、金パツの人が私に向かって「月を見るたび思い出せ！」と一言。すると赤毛の人も、「悪夢のようだろ…？」と一言。

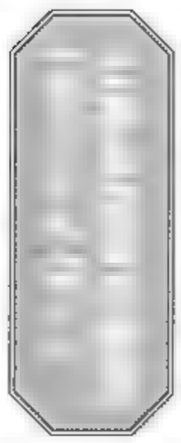
私は『月華2』の席を立って『KOF'99』をやろうとそっちの台へ座ったら、後ろから手が出てきて100円玉をコイン投入口へ…。後ろを見ると、さっきの2人組が「これでゲームしていいよ」と。そして赤毛の人が刹那のトレカをくれた…。

あの2人組は何者だったんでしょーか…？ もう一度会いたいよーな…。

情報求ム（笑）！

★PN／沖田そうし（愛媛県）

編：謎ですね。しかし、行動が体系化されているところを見ると、かなりの間、その2人組は謎の行動を続けているものと思われます。彼等に遭遇した人は他にもいるのではないでしょうか？ （山崎）



先日、かなりいやなことがありました。『KOF'99』をやりにいつものゲーセンにいったら、店員が先に『KOF'99』をプレイしてました。そのゲーセンにはその台しかKOF'99がなかったので、乱入しました。

僕がいつも通りにプレイしていたら、いきなり相手の店員がこっちにきて、「お前、せこいんじゃ、そんなことするならもうくんな」といわれて追い出されました。

そこで聞きたい。ジャンプはっかりしたり、空ジャンプから弱キックを出すのはせこいんですか？ せこいんだったらやめます。

しかし、ふつう店員がそういうことといいますか？

あー、引っ越したい（3年間も通ってたのに…）。

●PN／店員やめろ（三重県）

編：困った店員さんですね。きっとその彼には店員としての自覚がないのでしょう。そういった個人的な発言が、自分の勤める店にどういう影響を与えるかを考えれば、普通はそういうことはいえないはずなのですが…。 （山崎）

一番上は頭♡

う～ん、語呂はいいけどチャンコの体に影響はないのか!? なんだか心配…。でもキムの満足そうな笑顔、きらめく歯を見てると、なんだかどうでもよくなっちゃうよね。

●PN／沙桜（栃木県）

友との会話

なんだか友情のスパラシさを感じずにはいられないネタ。こだま皐月さんもそんなに深く悩んでないで、安心して覚醒してくださいね！ そして思いきり斬られちゃってください

●PN／こだま皐月（埼玉県）

サムいからキライ。

実ははずかしがり屋なK'。友達（!?）思いのマキシマの気づかいも、むなしく散ってゆくばかり…。いつかきっと分かってくれるさ！ 同じ組織の仲間だもの！ なんか青春ちっく。

●PN／カトリマット（宮城県）

きんぴら日記・19

やっぱりファンってこんなもんだよね。バカといわれてもめげることなく前につき進むのさ（ちょっと違う）！ ちなみに「ムーちゃん」とは武蔵のことだそうな。

●PN／キンピラマクリ（福島県）

よろず質問&要望コーナー

●PN／すめらぎ樹（福岡県）
どんなにかわいい新キャラが出てこようが、レオナ人気は不滅です…という意志のようなものを感じる1枚。

●PN／ロバやんZ（高知県）
プロレスラーに「気」は理解されないのか!? 確かに『武力』でも虎煌拳は、何か異質なものを感じるしなあ…。

「SNK vs. CAPCOM」で、格闘ゲームが登場する予定だそうですが、NEO・GEOやNEO・GEO CDに移植される予定はありますか？

●PN／バイト君の絵（宮城県）

ネオジオポケット版は12月に発売予定なのですが、今のところNEO・GEO版やNEO・GEO CD版の予定はありません。

ちなみに、アーケード版とドリームキャスト版はカプコンさんから発売される予定です。（SNK宣伝課）

『武力～ONE～』の登場キャラクターのプロフィールには誕生日が載っていませんが、もし決まっているのなら教えてください。

●PN／げじな（福岡県）

天童凱
／1982年4月11日
坂崎リョウ
／1967年8月2日
パヤック・シビタック
／1959年5月20日
徐　竜誠
／1981年7月30日
イワン・ソコロフ
／1972年8月20日
暁丸
／1971年1月2日
ロフ・パイソン
／1964年5月1日
ジャック・テュガリ
／1967年7月6日
パトリック・ファン・ヒディング
／1962年6月30日
西園寺貴人
／1982年3月22日
宗　玄道
／1929年12月31日
ズィルバー
／不明　（SNK宣伝課）

京君はユキちゃんとどういう出会いをして、おつき合いをするにいたったのですか？また、どちらからアプローチを仕かけたのでしょうか？どーしても気になるので教えてください！

●PN／空美（佐賀県）

どちらからどうというわけではなく、ただ偶然に"たまたま話をしてみたら気が合った"程度みたいですよ。（SNK宣伝課）

●PN／あべゆー（宮城県）
ヒザのバンソーコーが痛々しい！ 転んですりむいちゃったのかな？ 試合前にケガしないように気をつけてね！

●PN／雪隠（栃木県）
あうう、やはり美しい貴人。『武力』で唯一バックに花を咲かせる特技を持つキャラクター!…。あと、初投稿どうもです！

●PN／七海のの（千葉県）
庵って実は病弱!? でもこんな悩ましい顔して血を流しているかと思えば、2秒後暴走しちゃったりするのね。

●PN／倉長行矢（福岡県）
この2人、けっこう仲よさそうだけど、実際どうなんでしょ？ でも毎日命がけでエサの取り合いとかしてそう。

●PN／山ノ鼻（千葉県）
今年は念願の主人公チーム！ ってことで、いつもより数倍燃えてるぜー 大好きな草薙さんも山ほどいることだしね

●PN／杉森龍之助（弟）（神奈川県）
修羅ナコの慈愛に満ちた笑顔もいいけど、キッ～いオシオキされそうな、気の強い羅刹ナコのこの表情もたまりませんな！

オープンテラス

NFHP（ホームページ）のHPの部分を「ヒットポイント」と読んでしまった時、もう二度とカタギにはもどれないということを痛感してショックだった。●PN＝神無月紅葉（埼玉県）／かしら文字とか略語は分かりずらく、考えさせられる時が最近多くなった気がするけど、極道になっちゃだめだよ!!（永井）／相変わらず永井くんのコメントは的はずれだなぁ。（勝俣）

オープンテラス

夢の中でウィップがアンディの髪の毛の生え際と、ジョーの尻出しを指さして「ここがあなたのデットライン。」といっていた。めっちゃ泣けた。●PN―うらら（埼玉県）／生え際がデッドライン？　オジサンは夢でもウィップでもゆるさんぞ!!（永井）／永井くん、つまらないよ。キミのコメント…。（勝俣）

替え歌、行っきま～す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌行っきま～す！』。みんなのナイスなネタを大発表するゼ！イエ～イレッッシング！

平和が続いているので暴走庵に注意!?

ゆずの「いつか」で、京の暴走庵予報の替え歌を作りました。

少しずつ最近
街が平和になってきたから
もうそろそろ
暴走時期がやってきます
もし庵が暴走しちゃったなら
この世界の終わりが近づいてきます

狂いながら　笑いながら
庵は俺を目指して
闘いにやってくる

いつかまた
どうしようもなく暴走したくなったら
追試中でもデート中でも
駆けつけてあげるから
もし君が暴走して襲ってきたら
超必でやっつける
それだけが俺のすべて

●PN／アイナ（愛媛県）

編：平和になれば暴走という、何とも困った庵の体質。そしてそれを静めるために、すべてを投げうって駆けつける京。男の友情って美しいですねー。さらなる災害予防策として、京は八神の平和を奪うべく一生つきまとって闘っていて欲しいものです？

（中嶋）

九九からはじめる永遠の高校生

元歌はSMAPの「FLY」の途中までです。京とユキ、真吾の学園ものです（笑）。元歌とあまり変えていないところもあるのに、意外としっくりきました。フォーエバー高校生万歳！

点数が落ちてゆく
俺は涙　こぼしているんだ
留年にいつかなる
この歳で今高校生さ

寂しい目をして「留年ね」って
微笑むユリは殺気散らす
神楽に今まで囚われていたんだ
八神に今まで追われていたんだ
だけどこれも少し
そう　いいわけなのさ

勉強しようと鉛筆にぎり
卒業証書を手書きで書いてみた
そうさ
こんな調子だから留年なのさ
真吾君に頼みこみ
九九からまた教えてもらった
時々とまどう九九があるよ
真吾つぶやく
「もうだめだ」

だけどこれは少し
そう　いいわけなのさ

勉強しようと鉛筆にぎり
国語の作文　いつしかポエム
そうさ
こんな調子だから留年なのさ

●PN／華晏ユキコ（大阪府）

編：今年もやっぱり卒業していなかった京。だからといって、手書きの卒業証書とはあまりにも寂し過ぎますぞ。しかも、九九の段階で真吾に見捨てられるとは…。（中嶋）

元祖・怒チーム男の挽歌ナリ!?

最近、ふと元祖・怒チームが懐かしくなって書いたものです。元歌はラルクの「HONEY」。どこが誰のことを歌っているかは、まぁ分かるでしょう…？

冷血と見られても

●PN／キサラギ平次（栃木県）
新生怒チーム始動！　当初は、ウィップの見た目と技のギャップに悩んでしまった人も多かったのでは？

●PN／招猫（神奈川県）
ついついあかりちゃんのかわいさに見とれてしまったんです。ゴメンナサイ…。まあこれも人気者のさだめでしょう！

●PN／掛川さきと（神奈川県）
京の服は自分でコーディネートしたらしいけど、庵もCD版96のロード画面のような衣装で闘ったらスゴイだろうな…。

●PN／のはらよーこ（山形県）
サムライ期待の新作が今から楽しみな今日この頃。OVAの方も人気高くてさすがサムスピといったところかな？

●PN／夏木杏柚（愛媛県）
これは…超個人的に好きです。反則技というより超変化球コース。こんなにゃんこ、ぜひ欲しい！　後ろで真吾引いてるよ…。

●PN／肉（新潟県）
何も考えず、ただゆったりと時間だけが流れていたあの頃。今でも香織の心の中で、あの人は笑っているのでしょうか？

ひそかに家族・部下思い
昔　切り捨てたあの写真は
こっそり拾い　しまってある
生き物ならかまわない
あなたを吸い尽くすのさ
army so sweet
全快までは
あと20人必要

5年くらい前から
ずっとイカレタままさ
歳に相応なんていわないけど
少しくらいはガキでもいいでしょ

性別なんて問わずに
あなたを押し倒すのさ
army so sweet
俺は大佐だ
逆らうなら馬乗り！
I want to hit, Galactica Phantom,

いつでも　いつでも
投げの間合いの中で
待っていて欲しい

大門が僕をつかんで
お株は奪われたけど
今年ならアイツはいない
独壇場になるよ
大佐に負けていられない
あなたを押し倒すのさ
army so sweet

投げたい人を
この両手につかんで
I want to hit, Tequila Sunrise
Tequila
ise

★PN／ヒモジョー（岩手県）

げ！たいやきくん」の替え歌を作りました。何か、怖い歌になってしまいましたが…。

毎日毎日　竜二のわがままにつき合わされて　いやになっちゃうよ
ある朝　僕は山崎竜二とケンカして　海に捨てられたのさ

初めて泳いだ海の底
とっても暗くて寒いんだ
手足のコンクリが重いけど
海は深くて内臓が弾む

マチュアとバイスが手を振って
僕の泳ぎを見つめているよ

●PN／てんぷる（岡山県）

編：相手が山崎となると、何とも生々しい内容になってしまいますな。やはり沈んだ場所は、その筋での人気スポットの東京湾でしょうか？　そして同じく『'99』で姿を消したマチュアとバイス。一足先に逝ってしまっていたのですかねぇ…？　（中嶋）

●PN／後藤みかん（愛知県）
こんな人いるいる！　見たことあるぞ！コンビニの前で座ってタバコ吸ったりしてるよね。まさかK'も…!?

ビリー『'99』欠場 その真実がここに!?

KOFのビリーで「およ

●PN／二色ひとえ（宮城県）
なかなか怖い雰囲気のレオナ。近寄ったら魂抜かれそう。不敵な笑みが、よりいっそう恐怖感を高めております。

あのーマキシマさんは改造人間なんですよね…ってことは、緑色の血がでるんですか？　●PN＝華災焔（広島県）／デビルマンのことかなあ…なつかしい!!（永井）／永井くん、もう少し分かりやすいコメント書いてよ。（勝俣）

オープンテラス

今月の全国布教委員会

全国1万人の迷える子羊たちよ！
今こそペンをとって立ち上がるのだ！
さあ皆の者、魂の叫びを心して聞け！

▼驚愕の真実！ 全国八神布教委員会

NF9月号、P130右上の「（八神の）見た目以外のきれいなイメージは捨てましょう。甘い夢を見るのはやめましょう」という開発者さんのありがたいお言葉。でも、それに素直に「はい」といえずに、じゃあいったいオフィシャルカレンダーの中で八神さんが猫にミルクをやっているあのシーンは幻覚だというのか!?　と、途方にくれている全国の庵ファンのみなさ～ん！それでもがんばって庵を布教しましょうね！

●PN／くたくた（京都府）

編：死ねとかいってるけど、本当の庵は捨て猫にミルクをあげてしまうような優しい人なんだという乙女たちのささやかな願いを、見事にブチ壊し。とってもブラックです。（山田）

●PN／げじな（福岡県）
何気にマキシマ人気高し！　この調子でどんどん布教していこうぜ！

▼あの方はいずこへ!? 全国元祖オヤジ布教委員会

どうして今年のKOFには彼がいないのでしょう!?　娘が復活したと知った時、私は彼が再び最も目立つ背景キャラとして画面に現れてくれることを期待したのに！　嗚呼、SNKよ、元祖オヤジ藤堂竜白をこのまま消し去ってしまうのか…。これほど魅力的なオヤジキャラが消えていくなんて、あまりにももったいない！　みなさんの愛の力で背景でなく、願わくばプレイヤーキャラとして、竜白を来年のKOFに出場させましょう！

●PN／藤沢怜里（石川県）

編：今年はついに背景からも姿を消してしまった竜白。香澄もいい加減父親を探す気まるでナシって感じ。ここはやはり祈るしかないのか…。来年どうですかね？　（山田）

●PN／1P竜誠派四月一日進（埼玉県）
確かに最近は2P派が目立ちますな。ちょっぴり小悪魔的な（？）1Pもよろしく♡

これはまた、まったく予想外な布教ネタ！　もちろん大歓迎ナリー！　こんな活発な格闘じいちゃんがいたら友達に自慢できるね♡

●PN／かいげつしょう（大阪府）

文通&友達コーナー

オープンテラス

KOF.99のジョーのキャライラスト、振り上げてる彼の足のところにあのね、この本はそーゆー本じゃないの。（勝俣）

究極のチラリズムが…。●PN＝衝撃…也（新潟県）／チラリズムはいいけど、ジョーじゃなあー。女性キャラがいいなあ…。（永井）／永井くん。

●サムスピのアンケート回答者様募集してます。地元に泣けるほど同志がいないんです。どうかどうかよろしくお願いします。超切実!! 80円切手不要ですので、サムスピが大好きな方、アンケート好きな方、ちょっとでも興味、同情がありましたらよろしくお願いします（泣）!!
〒012-1131 秋田県雄勝郡羽後町西馬音内本町94-12 阿部葵

●格ゲー好きな方、特にKOF命の人、僕と文通しませんか？ レオナが大好きな人、大歓迎。他のゲームが好きな人でもかまいません。家が近い人、ともにゲーセンへいって腕をあげませんか？ 初回のみ80円切手同封で、性別年齢不問、返事確実。17歳、男。
〒277-0086 千葉県柏市永楽台1-7-25 中島輝雄

●KOF、龍虎が好きな方、文通&イラ交してくださいー キャラは、キング、リョウ、クリスが好きです。ゲーム、イラストのうまい人、教えてくれる人大歓迎です。15歳、女。
〒820-0206 福岡県嘉穂郡稲築町大字鴨生156-55 加藤美樹

●当サークルではコスプレしてイベントへ参加したりスタジオを使ってコスプレ撮影会をやってます。そこで今回新たに参加者を募集します。撮影会参加者、コスプレモデル、コスプレしてイベントへ一緒に参加してくださる方など、初心者大歓迎。衣装はサークルでお貸しします。
〒114-0022 東京都北区王子本町2-23-9-803 菜皇康朗

●リムルルLOVEな人、私と文通しませんか？ もちろんその他でもOK！ トーンの貼り方など教えてください。80円切手不要です。絶対にお返事すぐです！ 12歳、女。
〒546-0044 大阪市東住吉区北田辺3-7-16 妹尾美穂

●文通してくれる方、ゲーセン、イベントに一緒にいってくれる方募集。KOFやサムスピ、月華が好きで上手です。声優さんも好きで、コスプレもやってみようと思ってます。年齢性別不問、80円切手不要です。ゲームのことなら教えますのでお手紙ください。14歳、男。
〒360-0106 埼玉県大里郡江南町大字柴137 吉田裕一

●サークルメンバー大募集ー ゲーム会報誌中心サークル SELECT BUTTON?!ではイラスト参加してくださる会員様を募集してます。2か月に1回のペースで会報を発行します。興味を持たれた方は80円切手同封でご連絡ください。案内書をお送りします。
〒819-0014 福岡県福岡市西区豊浜2-14-11 増田美恵

●KOFで俺とクリスが好きな人、文通してください。年齢性別不問。80円切手不要。17歳、男。
〒010-1421 秋田県秋田市仁井田本町1-19-42 武藤友幸

●ゲームをしたり、お話をすることが大好きな方、お友達になってください。当方、月華とKOFが大好きです。年齢性別不問です。80円切手不要です。男の人も女の人も末長く仲よくしてください。13歳、女。
〒701-4263 岡山県邑久郡長船町西須恵603-4 小林未侑

●格ゲーの好きな方、友達になってください。年齢性別不問。返事確実です。22歳、男。
〒441-8112 愛知県豊橋市牧野町114-1 柳川大輔

●お友達大募集ー KOFの七枷社LOVEな方、またはクリスとかマリーとかレオナとか、月華ではあかりちゃん、ユキさん、サムスピでは色、アスラ、ナコルル、リムルル、シャルロット、ガルフォードが好きな方!! お手紙ください。ゲーセンとかイベント一緒にいきましょう。できれば近くに住んでいて、男の人方がいいです もちろん女の人でもOK！ 年齢が近ければもっとうれしいです。15歳、女。
〒583-0021 大阪府藤井寺市御舟町8-30 水谷直実

●KOF好きの人へ!! KOF一筋というような方、僕と文通してください！ KOFが好きなら、もうだれでもいいっすー あと市内の人だったらゲーセンいって対戦しましょう。80円切手不要です。よろしくたのみます。13歳、男。
〒236-0016 神奈川県横浜市金沢区谷津町31-18 熊倉信吾

●八神庵のすべてに憧れて気がついたら八神みたいに孤独街道まっしぐらっていう男性の方、文通相手として募集します。返事はたまにしてくれればいいです、年齢は近いほうがいいなあ。20歳、女
〒317-0015 東京都大田区大森西3-1-16 915号 中谷訓代

●ペーパー配布者兼文通相手募集＝イラ交も！ リムルル好きの同じくらいの年齢の方、ペーパー配布兼文通してください 交換配布は20部で同枚数ならOKです。送りつけOKです KOF、月華も好きですが、ちょっとFF8にかたよりがちです。それでもよい方は初回のみ80円切手同封で同人物OKか明記して送ってください。中2、女。
〒018-5334 秋田県鹿角市十和田毛馬内字押出156-3-102 斎藤様方 坂崎さとる

●男前な社好きの人ー 私と文通、イラ交しませんか？ できれば女性の方。年齢不問です。初回のみ80円切手同封で。いろいろ教えてくれる方も大募集。お気軽にお手紙ください。14歳、女。
〒770-0025 徳島県徳島市佐古5番町4-5 松浦みどり

●文通相手大募集。KOF、餓狼、サムスピなどSNKのゲームが好きな方お友達になりましょー。そしてコスプレに興味を持っているのでいろいろ教えてくれる人も大募集しています、なるべく年齢の近い人お願いします。性別不問です。初回のみ80円切手、返信用封筒を同封で。21歳、男。
〒232-0007 神奈川県横浜市南区清水ヶ丘169-201 十倉久宣

●会員募集 KOF中心サークルAXIA ーアクシアー。一応KOF中心ですがSNK関係ならなんでもOK！ 2か月に1回会報発行で、A5コピー会報になります。送料込2か月300円。くわしいことは案内を取り寄せてください。80円切手、or ミニレターと宛名カードを同封で。同人グッズも使用可です。ただしはがきや第3種は使用不可ですのでよろしく。一緒に会報で遊びませう。
〒654-0009 兵庫県神戸市須磨区板宿町3-14-1 正本文化208西 浦様方 AXIA

●KOFが大好きな方、文通してください。好きなキャラは京、庵、レオナ、包、ジョンなどです。年齢性別不問、切手不要です 返事は必ず書きます。近くの方は一緒にゲーセンにいきましょう。18歳、男。
〒987-0011 宮城県遠田郡小牛田町字桜木町14 福田健

●文通、イラ交してくださいっ。KOF、月華、BURRIKI、マンガが好きなヒトお願いです。この私のお兄サマ、お姉サマ、ダチになってください！ それとゲーセン、イベントにいったり、一緒にサークル活動をしてくれるとすっごくウレシイです。返事は少しおくれることもありますが絶対出します 初回のみ80円切手同封で。12歳、女。
〒833-0035 福岡県筑後市古島522 下川千佳

●文通友達大募集！ だっチ。KOFが大好きな方文通しよう!! 龍虎の拳チームがvery good。他に庵、ブルーマリー、クリスが好きです。KOF以外ではサムスピのナコルル、牙神幻十郎が好きです。年齢性別不問。女性の方ならうれしいです。16歳、男。
〒440-0032 愛知県豊橋市岩田町字北郷中5-38 権田尚貴

●FAX交換しませんか？ FAXでイラ交、携帯電話（Jフォン）でメールしよう！ KOF、月華、サムスピが好きな人でFAX持っている人。イラ交はもちろん何でも話しましょう！ まずは手紙ください。下さった方にはFAX送りマス。特に月華好きの人待ってマス。女の子限定でお願いしマス。15歳、女。
〒496-8018 愛知県海部郡佐織町浜高一割76-4 水谷知穂

●僕はKOFが大好きで京と庵に憧れている男です。同じく京と庵が好きな方、一緒に文通しませんか？ 年齢性別不問。80円切手不要です。返事は必ず書きます。イラ交も大歓迎です。多少コスプレも興味あるので教えてくださる方がいればやろうと思います。お便りをお待ちしております!! 18歳、男。
〒276-0034 千葉県八千代市八千代台西4-17-9 めぐみ荘101号室 桜井剛

●コスプレ友達大募集！ と★ゆうワケで、私と1、2か月に1回、2～4枚くらいコスプレ写真交換したりしましょう。その他そちらのイベント話、いろいろなお話しましょう。こちらはSNK格ゲー中心に、ケーム系コスしてます 80円切手不要です。年齢性別不問ですが、女性の方特に歓迎。KOF、サムスピ、月華のコスプレイヤーさん、お待ちしております。当方、アテナ、レオナ、クリス、リム、あかり、ユリ、その他。13歳、女。
〒901-0221 沖縄県豊見城村字座安199 高良様方 麻宮まり

●KOFや月華などSNKのゲームが好きという女性の方、お友達になりましょう 一緒にゲーセンとかにいきたいので、なるべく札幌近郊の方で。とりあえずお手紙ください。20歳、男。
〒007-0841 北海道札幌市東区北41条東15-2-7宮口ヒル501 石ヶ森崇

●ペーパー配布者様募集！ ジャンルがKOFでペーパーを1～2か月で20枚前後配ってくださる方！ 1回きりか継続か、また一方的か交換(50枚以下)かを明記の上ご連絡ください！ 80円切手不要です
〒289-1801 千葉県山武郡連沼イの2911 石橋佐知子

●友達大募集。餓狼、サムスピ、KOFが大好きという方、僕と文通し

文通友達&彼氏大募集中

油谷知瑞子 16歳、女
左=友人、中=私、右=友人

大阪府内、優しくてカッコイイ男の子、同人活動してる方大歓迎！ 初回のみ80円切手、またネオプリ同封で。どんどん送ってね。

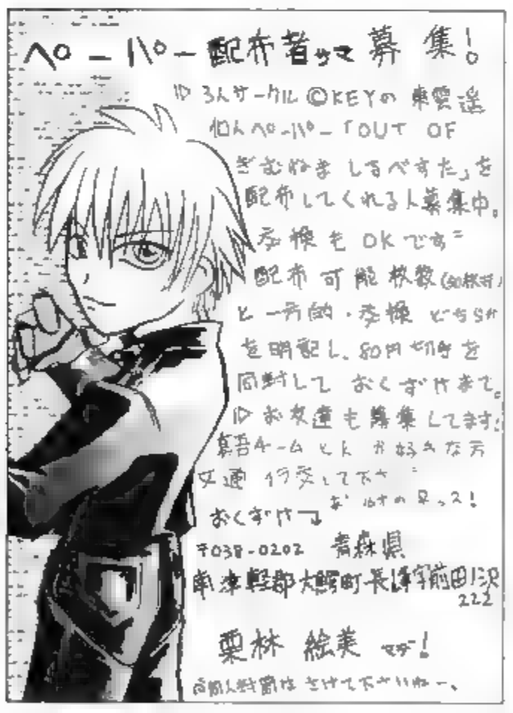
〒597-0011
大阪府貝塚市北町37-2

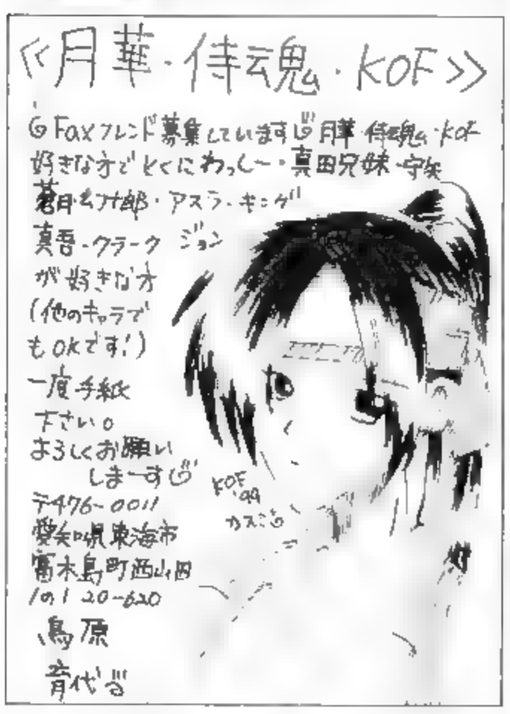
KOFで盛り上がれる女の子募集！

小澤徹 18歳 男

KOF'94からのSNKのゲームが好きでコスプレしてる人で近くに住んでいる人、一緒に遊びましょう！お手紙待ってます。

〒208-0013
東京都武蔵村山市大南2-66-8





▶読者通信欄　パオパオカフェ1号店へようこそ！

てください。一緒に遊べる人、大歓迎です。あと、SNKキャラのSDイラスト描ける人も募集してます。われこそはと思ったら連絡ください。22歳、男。
〒677・0114　兵庫県多可郡八千代町仕出原659-1　祐尾高志

●KOFを愛している人、私とお友達になってください。性別不問。一緒にゲーセンにいったり、お話ししたり、コスプレをしたり（もしくは見たり）して遊びましょう。できれば年の近い方希望。初回のみ80円切手同封（ネオプリもあるとうれしいです）でよろしくお願いします。19歳、女。
〒639・1061　奈良県生駒郡安堵町東安堵208・14　畠中十詩子

●龍虎の拳が好きな文通仲間募集　SNK格ゲーの礎ともいえる龍虎の拳シリーズファンの人、または龍虎のキャラか好きな同志を募集。15歳、男
〒368・0111　埼玉県秩父郡小鹿野町大字飯田781　竹内浩二

●月華の剣士第二幕のアンケートに答えてくれる方、募集中です　あとペーパーもらってくれる方　答えてくださる方、興味がある方、お金に余裕かある方は、80円切手同封でお手紙ください　本、作る予定っス　ペーパーが欲しい方はペーパー希望と書いてください　イラストなどかついてくるとウレシイです。おネガァノ　待ってるよ。
〒852 8061　長崎県長崎市滑石6 10 32 101　赤島愛弥

●修羅のアスラ最高ｰ　と思う人、またはアスラしかいないと思う人、文通＆イラ交しましょう。でも修羅のアスラ限定でーす。男の人だったらいいな。15歳、男。
〒656・0402　兵庫県三原郡三原町八木養宜上348・3八木ハイツ205号　前田　隆

●文通相手ボ集ｰ　KOF、月華（特に小次郎サン）、サムスピetcが好きな方　13歳以上で、女性の方　初回のみ80円切手同封してくれるとうれしいです（ネオプリ同封で）。14歳、女
〒981・0134　宮城県宮城郡利府町しらかし台1・8・3 2 104　高橋結香

●文通友達募集ｰ　KOFについて語り合う友達を募集します！　特にK'、京などが好きな中学生、高校生なら大歓迎します。僕は福井市の「KOF'99」のゲーム大会で優勝しました。返事は99％出しますので、とりあえずKOFが強い人は手紙をください！　15歳、男
〒910・0859　福井県福井市日ノ出2・2・11　野坂飛鳥

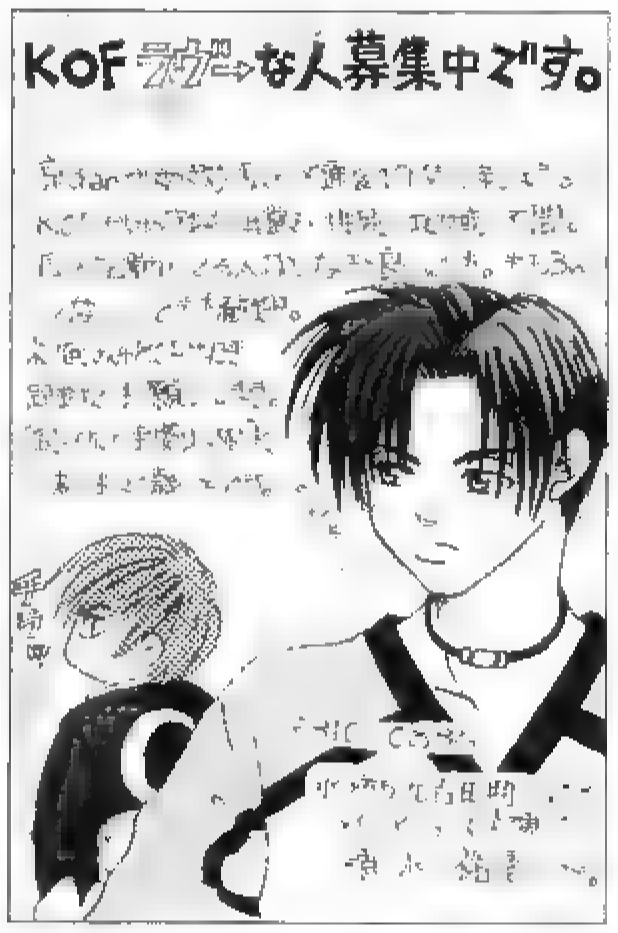
●KOFのキャラみんな好きだけど、やっぱ「庵んNo.1」って方ｰ！文通＆イラ交してくださいｰ　SNK格ゲー愛して8年目の女ですｰ　ケーマ友に飢えてまーすｰ　…よろしく　あと、初回のみ80円切手同封でお願いします　年齢性別不問です　どしどし送ってください　13歳、女
〒332・0021　埼玉県川口市西川口4・18・15　菅田明美

●KOF、月華、餓狼などが好きな方文通してください。愛知県の知多半島近辺に住んでいる方、一緒にゲーセンなどいきましょう。よろしくお願いします。年齢性別不問です。16歳、男。
〒470・2103　愛知県知多郡東浦町石浜三本松1・1県住1・12・4　外川裕

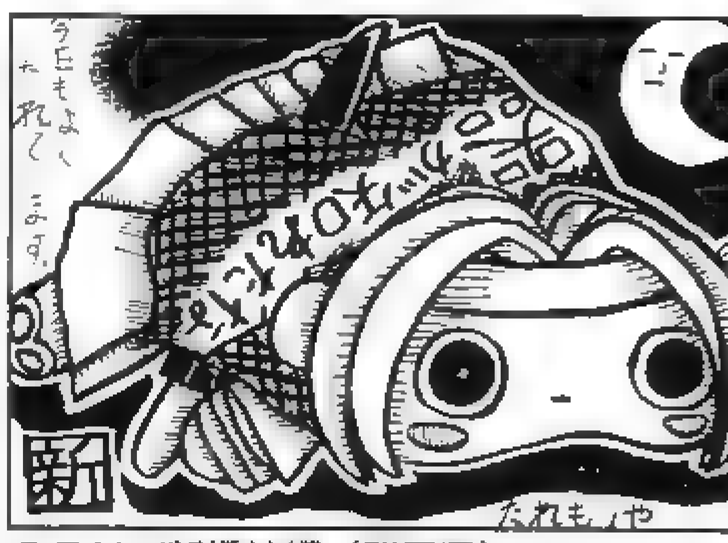
●文通＆お友達募集。純粋に庵がスキだけど社もガングロオロチも気になるKOF歴長いお兄姉様　イベント一緒にいったりコスプレ教えてください。15歳、女
〒306・0226　茨城県総和町女沼35 17　先崎夢歌

●文通＆ケーセン友達募集　KOF、マジドロの好きな方、友達になってください！　できれば近くに住んでいる方がいいです（多少遠くても可です）。年齢性別不問。初回のみ80円切手同封でお願いします。19歳、男。
〒661 0002　兵庫県尼崎市塚口4 61　平野和也

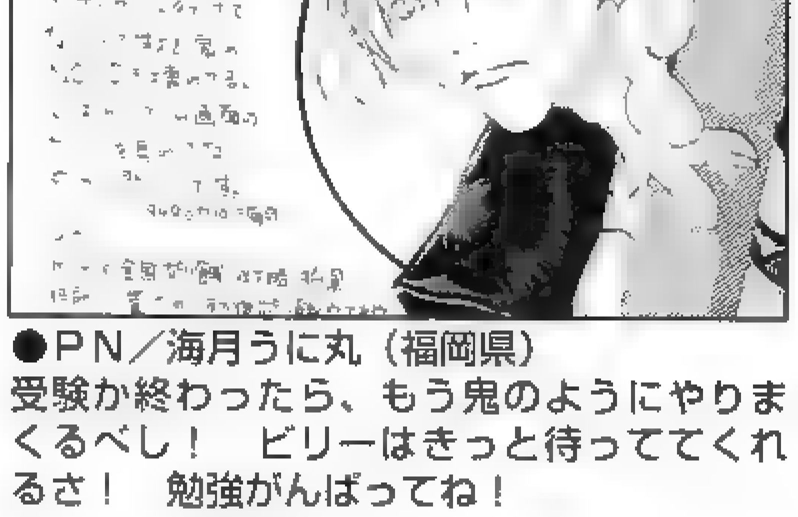
●KOF友達大募集ｰ　KOFが大好きな方、文通＆イラ交してくださいｰ　特に拳崇くん、キムさん、ロバート、アンティなどか大好きな方ｰ　その他のキャラや、このうち1人でもOK　年齢性別不問　初回のみ80円切手同封してね　よろしくお願いしますｰ　13歳、女
〒924・0023　石川県松任市成町1150 3　高橋真美



●PN／天音ひこ（千葉県）
ヘソの辺りのタトゥーが庵っぽくてセクシー！　庵の毒牙にかかってみたい夢見る乙女たちは、全国に1万人はいるとみたね！


●PN／新橋桔梗（群馬県）
どこから見てもやはりたれている…。守矢ってば、しばらく見ないうちにすっかりたれちゃって！　何か嫌なことでもあった？

●PN／大佐（千葉県）
ロバートのタメキャラ化にはすごい反響があったけど、愛があればなんてことはない！　これからも使ってあげてね。


●PN／海月うに丸（福岡県）
受験か終わったら、もう鬼のようにやりまくるべし！　ビリーはきっと待っててくれるさ！　勉強がんばってね！

●PN／九頭巳佳弥（大阪府）
どんなにたくさんクローンを造られようとも、本物の炎にはかなうまい！　でもなんで琴月なくなっちゃったのかな（泣）。

●PN／RED EYE'S（長野県）
爆弾を手渡すレオナの笑顔がまぶしすぎる！　もしこれを受け取り拒否したら、いったい後で何されるんだろう…。

オープンテラス

ずっと長かった髪を切った。キングのようなかっこいいお姉さまにっっ!!　とかなり期待していたが、できあがった自分は…凱だ。天童凱…。●PN＝MRG2（長崎県）／いっそ、そのままパイソンのようにしてしまったら…（笑）失礼。（永井）／永井くん、読者が減るようなコメントはやめなさい。キミがパイソンになればいいんだ。（勝俣）

オープンテラス

KOF'99&KOFR-2で香澄ちゃん復活。しかしその裏には、藤堂香澄様親衛隊による工作で神楽ちづるが闇の奥深くに葬り去られたと見た（苦笑）。●PN＝平松太助（愛知県）／自分にとってのアイドルは活躍し、才能を発揮して欲しいものでしょうが、そのためには手段を選ばずって…。それなら個人的に親衛隊が欲しいなあ。（永井）／永井くん。キミって本当にばかだったんだね。（勝俣）

売買&交換コーナー

●売り／ネオジオROM本体一式（箱、説明書なし）を1万円以上で。送料そちら持ちで高価優先。希望価格を書いて往復ハガキでご連絡ください。
〒701-1352　岡山県岡山市小山147　池上敏央

●買い／KOF便せんを売ってください。KOFのK草薙京、八神庵、矢吹真吾、テリー・ボガード、ユリ・サカザキ、レオナ、麻宮アテナの便せんでお願いします。できれば必殺技のシーンで。値段はキャラが違う3枚セットを80円で。1～3セットまで、もしよかったら、まず手紙だけください。（30枚くらい買ったらもういいです。）手紙に書いて欲しいことは、どのキャラの便せんか（必殺技のシーンなのか）、そちらの住所、名前、郵便番号、一応キャラの絵、支払い方法。
〒430-0901　静岡県浜松市曳馬4-9-12　105　浅野由裕

●売り『麻雀狂列伝』CD版、『真サム』CD版を各2千円以上で。送料はこちら持ちでOK。高価優先。
〒485-0041　愛知県小牧市小牧1-489　渡辺修治

●買い／ROM版『龍虎外伝』を1万円以下で売ってください。箱・取説つきの物に限ります。送料こちらで負担します。ハガキでご連絡ください。よろしくお願いします。
〒719-1126　岡山県総社市総社2-3-55-12　山口学

●交換／僕のネオジオポケット本体（箱、取説なし、色はカモフラージュブラウン）＋『キングオブファイターズR-1』＋『餓狼3』のサントラCD（キズあり）をあなたのネオジオROM本体（箱・取説なしでも可）と、ROM版『餓狼3』もしくは『KOF'94』と交換してください。ハガキでご連絡ください。
〒136-0073　東京都江東区北砂3-17-19　高瀬慎司

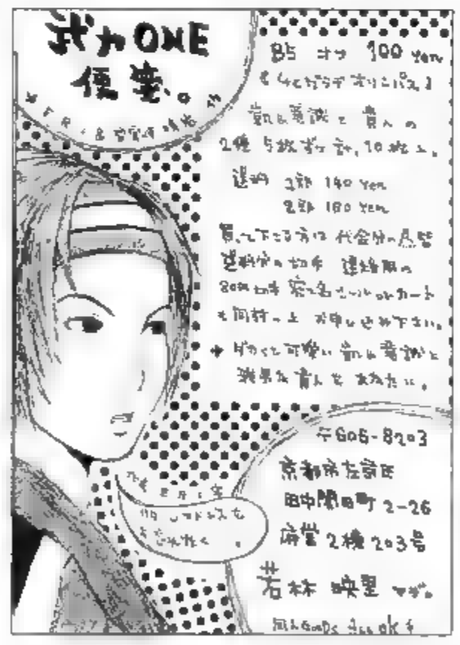
●売り／ネオジオCDZ本体（箱なし、取説あり）＋コントロールパッド（箱なし）×1＋CD版『メタスラ2』＋CD版『KOF'98』（初回のカレンダーつき）＋CD版『月華2』のセットを2万円～2万5千円で。送料込み。支払い方法は現金書留で。まずは往復ハガキでご連絡ください。
〒350-1151　埼玉県川越市今福1024-140　橋本祐介

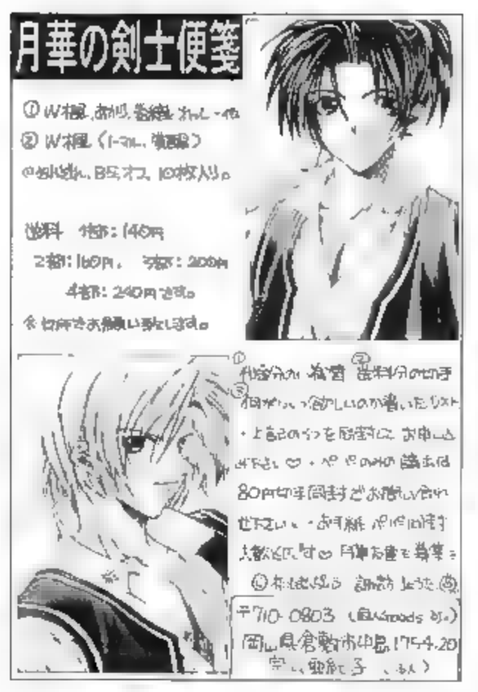
●買い／ROM版『KOF'98』美品の物（付録がついていればなおいいです）、『RBスペシャル』『月華』『月華2』『RB2』、ネオジオ版『KOF'96』『KOF'98』）をゆずってください。希望価格を明記の上ご連絡ください。
〒869-0513　熊本県下益城郡松橋町北萩尾2096-2　山下光春

●売り／SNKキャラクターズサウンズコレクションVol.10 シエルミー／SNK新世界楽曲雑技団』とPS版『真サム』と『月華』のポスター（楓、守矢、雪、あかり）をお売りします。CDはケースに小さいキスがあります。CDそのものは美品です。送料はそちら持ちでよろしくお願いします。希望価格とどれが欲しいかを書いてご連絡ください。一応高価優先です。ついでにイラストなどを描いてくれたら、価格が安くてもさしあげてしまうかもしれません…。80円切手同封でお願いします。
〒010-0811　秋田県秋田市泉釜ノ町7-5　野口由夏

●買い／『アスラ斬真伝』の色、ナコ、リム（修羅、羅刹どちらでもOKです）、『KOF』舞chanのコス衣装を買います。売ってくださる方は、サイズと保存状態、あと小物（せんすなど）のセットもあるかどうかを書いて送ってください！
〒590-0505　大阪府泉南市信達大苗代62一丘25-105　祝田梢

●売り／CD版『KOF'97』『月華』『RB餓狼SP』『武士道烈伝』『龍虎外伝』（限定版）をセットで8千円。セットで買ってくれた人に『KOF'94』『真サム』『得点王2』『ダ





●PN／miniature garden（神奈川県）
大迫力のM'（笑）！　後ろで泣き叫ぶ社かわいそう。でも大丈夫！　いなくなってしまったけれど、君は今でも充分男前さ！

●PN／カトリマット（宮城県）
この楓ひそかに怒ってるんだけどどうしたの？　覚醒君の方ばっかり目立ってるから？　仲よくしてあげてね

●PN／藤宮要（台湾）
紅丸…歌うまい！　これでBOFの新メンバーは決まったも同然！　そうなると自動的にチョイも参加決定。

●PN／かたぎり満夕（東京都）
ちづるは今頃どこで何をしてるんだろう？　98みたいなお祭り企画がまたあったら、きっと彼女は出てきてくれるよね！

ンク・ドリーム」をプレゼント！ 送料こちら持ち。ハガキにてご連絡ください。
〒215-0003　神奈川県川崎市麻生区高石2-36-1　須田光一

●買い／ネオジオCD本体（できればコントローラなどあり）を送料こちら持ちで希望価格で買います。できるだけ安価を優先しますので、支払い方法を明記の上、ハガキでご連絡ください。
〒575-0044　大阪府四条畷市二丁通町26-15　野口裕太

●売り／ネオジオCD本体（コントローラ1個なし）とCD版『フライティングパワーディスク』『風雲』『ダンクドリーム』『戦国伝承2』『フライティングヒーロー』『ネオジオCDスペシャル』のセットを5千円以上で。CD版の『KOF'96』『KOF'98』『RB餓狼』『RB餓狼2』『マジドロ2』『オーバートップ』『真サム』『天サム』（ケースにひびあり）『月華』（ケースにひびあり）を各500円以上で。送料はそちら持ちでおねがいします。高価優先で。希望価格、住所、名前、電話番号を明記の上、ハガキでご連絡ください。
〒444-0232　愛知県岡崎市合歓木町字池田46-2　磯村慎一

●買い／『KOF'98』ゲーム大会、またはSSC通信販売で手に入れることのできた『KOF'98　フラッシュバックライトウォッチ』をできるだけ安価でゆずってください。売ってくださった人には非売品だった『SNKイラストレーションズ』をつけます。送料はこちら持ちで、保存状態、希望価格を明記の上ご連絡ください。切実ですのでお願いします。
〒661-0014　兵庫県尼崎市上ノ島町1-16-10　磯岡裕輝

●交換／こちらのネオジオCD本体（箱・取説なし）＋コントローラーパット1つ＋コントローラブロ1つ＋CD版『斬サム』＋『餓狼3』＋『マジドロ2』（ケース、箱なし）＋『KOF'95』（説なし）と、あなたのネオジオCDZ、またはROM版『月華2』を交換してください。送料はそちら持ち。往復ハガキにてご連絡ください
〒327-0104　栃木県佐野市赤見町3282-16　伊藤豊

●売り／ネオジオCDZ本体一式（箱なし、取説あり）コントローラ12個を1万円で、CD、ROMは『KOF'94』～『KOF'98』（初回版）『餓狼2』～『RB2』『サムスピ』4種『武士道烈伝』『龍虎2』～『外伝』（初回版）、その他2枚を20枚セットで2万円で売ります。高価優先、送料そちら持ちで支払い方法を明記してご連絡ください。
〒661-0012　兵庫県尼崎市南塚口町8-62-20　橋田宗明

●買い／ネオジオROM本体、メモリーカード、美品優先で。売ってくれる品物と保存状態、希望価格を明記してハガキor封書でご連絡ください
〒121-0805　東京都足立区東伊興3-14-35ドミール東伊興102　坪井由希子

●売り／ネオジオCD版ソフト売ります。『KOF'98』（限定カレンダーつき）『KOF'96』『RB2』『斬サム』『サムスピ武士道烈伝』を各2千円。『餓狼3』『WHP』『サムスピ』『真サム』『KOF'94』『ネオジオCDスペシャル』を各千円で。また『ネオジオCDコントローラプロ』（箱なし）を2千円で売ります。ソフトはすべてケース、取説ありで美品です。送料はそちらでお願いします。希望者の方はハガキでご連絡ください。
〒671-2234　兵庫県姫路市西脇418　渡辺洋平

●買い／ネオジオCD本体一式（箱、取説なし可）コントローラはいりません。それに加えて『龍虎外伝』をセットで4千円くらいで。その他にもアンティに関する物があれば安く売ってください。希望価格、支払い方法を明記の上ハガキでご連絡ください。
〒761-0123　香川県木田郡牟礼町原1679-9　木村一弘

●売り／コスプレ衣装売ります。シェルミー（銀）の衣装を3千円で、草薙京の衣装をフルセットで2万円、秦宗雷の衣装を3千円で。くわしい資料は80円切手同封の上ご連絡ください。他ジャンルの物もあります。送料はそちら持ち。
〒929-1411　石川県羽咋郡志雄町柳瀬ヘ48　中村佳子

●売り／ROM版『KOF'95』『KOF'96』『KOF'97』『KOF'98』『サムスピ』『真サム』『斬サム』『WH2』『2JET』『RB』『龍虎1』『龍虎2』他7本（計19本）を4万円以上でお願いします。もし買っていただけるなら、ネオジオCDを無料でさしあげます。ハガキでご連絡ください
〒432-8065　静岡県浜松市増楽町85-1　杉山敏永

●買い／ROM版『風雲STB』『神鳳拳』を買います。希望価格明記の上ハガキなどでご連絡ください。なお、箱、取説ありのものをお願いします。送料は当方が出します
〒699-0101　島根県八束郡東出雲町大字揖屋町2509-30-1F-3号室　山本敬一

オープンテラス

Kが、ガングロのオロチに見えてならないのは私だけじゃないはずだ！ 何年ぶりかで海にいったのだ。（永井）／永井くん、キミにしては最高におもしろい。まぁこれが限界だろうけどね…。（勝俣）

●PN＝へっぽこマニア（宮城県）／ジグロにコンプレックスをもっていた私も、若者の「ガングロ」という流行語とKに勇気づけられた今年、

投稿規定

みんなの投稿待ってるよ！

【パオパオカフェ1号店へようこそ！】

＜ありがとうママパパ＞

学校やプライベートで起こった、日々のおいもしろいできごとを募集！ 明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

＜月を見るたび思い出す＞

ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！ 非常識な人がいて困った系の話でもOK！ 採用者1名に賞品進呈。

＜替え歌行っきま～す！＞

ズバリ"替え歌"を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！ 元歌のタイトル&アーティスト名を書くのを忘れずに。マイナーな曲はなるべく避けてね。採用者1名に賞品進呈！

＜勉強はお留守だぜ！＞

ネオジオのあり方や現状に関するマジな意見、ネオジオの魅力を大解析するお便りを大募集！

採用者1名に賞品進呈！

＜こんな空耳＞

キャラクターボイスやネオジオソングの空耳を大募集！ 聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！ 傑作には賞品を進呈！

また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。

＜キャラレターZ＞

好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！ 文字数は400字以内。素晴らしいレターには賞品を進呈！

＜HAPPY BIRTHDAY＞

好きなネオジオキャラの誕生日を、勝手にお祝いしよう！ 文字数は13文字×6行程度。イラストも大歓迎！

次回は、12月生まれのキャラを受けつけるよ。

＜今月の全国布教委員会＞

独断と偏見でイチオシするキャラやゲーム、カップリングについて熱く語って、全国に布教しよう！ イラストつきも大歓迎。必ず全国○○布教委員会というタイトルをつけてね。

採用者1名に賞品進呈！

＜よろず質問・要望コーナー＞

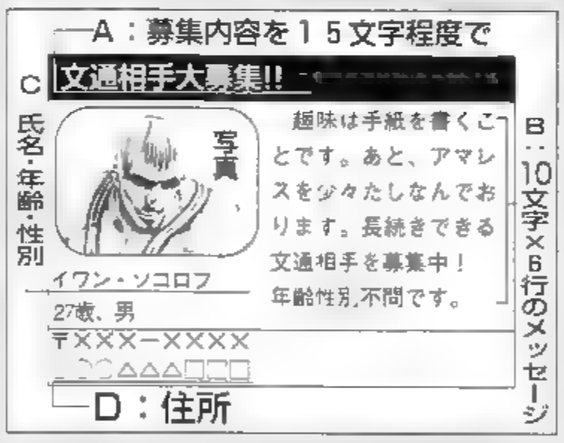
ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、NF攻略陣などに聞いちゃおう！ ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【格ゲ～Q&A】の方によろしく。もちろん要望や意見も受けつけてるよ。

＜文通&募集コーナー＞

文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。原則としてPNでの応募は不可。イラストつきのハガキも大歓迎！

また、写真つきの告知も募集。例に従ってA～Dをすべて記入して、自分の写真と一緒に送ってね。写真はネオプリでもOKだけど、友達と一緒に写っているものを勝手に送るのは厳禁！ もし、自分以外の人も写っているものを送る場合は、本人の了解を取り、どちらが自分であるか分かるようにしてね。いたずらは絶対ダメ！

（写真つきでの募集の例）



＜売買&交換コーナー＞

売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。

＜モノクロイラスト＞

サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大したものも可だけど、あまり大きい紙を使うと縮小した際につぶれてしまうぞ。薄い紙&折り曲げは厳禁！ ボールペン、鉛筆、うすずみは印刷にでにくいので不可。トーンを使う時ははがれないようにしっかり圧着しよう！ 裏面には住所、氏名（PNも）を明記してね。PaoPao賞には賞品を進呈！ また、データによる投稿も受けつけてるよ。詳細は後述。

＜4コママンガ＞

タテ150㎜×ヨコ45㎜の比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！ 裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！ 傑作には賞品を進呈。また、データによる投稿も受けつけてるのだ。詳細は後述。

＜オープンテラス（欄外コーナー）＞

100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！ ゲーム以外のネタでもOK！ 傑作には賞品を進呈。

【パオパオカフェ2号店】

＜バレットキャンバス＞

カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的にメッセージなど文章入りは不可だよ！ 送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて、折り曲がらないようにするのがベスト！ キャンパス賞&ベストカップル賞には賞品進呈。これもデータ投稿可！ 詳細は後述。

＜天晴EXCELLENT＞

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラの凝ったコスプレ写真を大募集！ イロモノ、ウケ狙い大歓迎。ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！

写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてね（写真の裏に書いてあるのがベスト）。天晴賞として賞品を進呈。詳細はP.116参照。

＜ネオジオ特選同人誌コーナー＞

掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、住所、氏名、緊急連絡先電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！ アピールポイントや希望掲載期限もあれば書こう！

＜ストーリーアルバム＞

攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう、変な画面写真を募集！ どういう写真がどういうふうに見えるか説明して送ってね。台詞をつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎。

採用者1名に賞品進呈！

＜愛のてほどきR＞

身のまわりにあるネオジオ関係の写真を募集！ キャラの名前のお店やお菓子など、何でもOK！ 写真やパッケージなどを送ってね。採用者1名に賞品進呈！ 詳細はP.120参照。

【バトルハイスコア】

家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ誌上でコメントを紹介！ 詳細はP.84だ。

【ソフト人気ベスト10】

あなたの好き&好きじゃないネオジオソフトを募集。それぞれ5つ選んで好き&嫌いの順番に書いて送ってね。その理由も募集。原則として1人につき月1回の投票まで。詳細はP.80。

【キャラクターランキング】

好きな男性キャラと女性キャラそれぞれ上位3人の名前と登場するゲーム名を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオゲームに出ているキャラなら誰でもOK！ 原則的に単独での大量票は禁止！ カラーイラストつきのおハガキも待ってるぞ。結果発表は毎年2月号と8月号誌上。君の手で人気ナンバーワンキャラを決めちゃおう！

【格ゲーQ&A】

格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。コマンド入力のコツや連続技のつなげ方など、どんなことでもOK！ 最強のNFゲーマー陣が君の質問にバッチリ答えてくれるぞ！

【新作発売予定リスト】

＜ユーザーの声＞

期待の新作ゲームについての意見を募集。プレゼントはがきの片隅に「ユーザーの声宛」と書いて送ってもOK！ 一緒にあなたの期待している新作ゲームベスト3を書いて送ってくれるとうれしいです～。

＜こんなゲームあったらいいな＞

あなたの考えた架空のゲームを募集！ ジャンル、ゲーム内容などを13字×30行程度で説明してね。

●データ投稿の掟

モノクロ&カラーイラストと4コママンガのみ、データでの投稿を受けつけてるよ！ 以下の注意点を守って投稿してくれ！

・画像は必ず統合すること。

・モノクロはグレースケール、カラーはCMYKモードデ（RGBだと色味が変わってしまうので注意！）。

・プリントアウトしたものをつける。・保存形式はEPSがベスト。できない場合は、JPEGかPICTで。

なお、FDやMOなどのメディアは返却できないので、よろしくね。

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。

いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先に送るのだぁ～！

まとめて送る時はコーナーごとに用紙（ハガキでなく便センなどでOK）を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。

※各コーナーの締切りは、毎月15日（消印有効）、掲載は2ヵ月後発売の本誌になります。

宛先

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

新作ソフト発売予定リスト

【9月28日現在】

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
MVS						
原始島2	夢工房	シューティング	482M	発売中	69,000円	
NEO・GEO						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	673M	発売中	38,000円	
NEO・GEO CD/CD-Z						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	未定	12月予定	未定	
Dreamcast						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99（仮）	SNK	格闘アクション	未定	3月予定	未定	
プレイステーション						
KOUDELKA（クーデルカ）	サクノス/SNK	RPG	未定	12月予定	5,800円	デュアルショック対応 振動のみ
剣客異聞録 蹂りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	SNK	剣劇エンターテイメント	未定	冬予定	未定	デュアルショック対応 振動のみ ポケットステーション対応
ネオジオポケットカラー						
SNK VS.CAPCOM 激突カードファイターズ SNKサポーターズバージョン	SNK	デジタルカードゲーム	16M	10月21日予定	3,800円	無線対応・格闘版とリンク
SNK VS.CAPCOM 激突カードファイターズ CAPCOMサポーターズバージョン	SNK	デジタルカードゲーム	16M	10月21日予定	3,800円	無線対応・格闘版とリンク
ビーストバスター ～闇の生体兵器～	SNK	アクション	16M	10月21日予定	3,800円	通信ケーブル対応
電車でGO！2 ON ネオジオポケット	SNK	シミュレーション	32M	10月21日予定	4,500円	
パチスロ アルゼ王国ポケット HANABI	アルゼ	パチスロシミュレーション	4M	10月21日予定	3,800円	
ポケットラブ ～if～	キッド	恋愛SLG	16M	10月21日予定	4,800円	
キング・オブ・ファイターズ R-2〈キャンペーン版〉	SNK	格闘アクション	16M	10月21日予定	2,980円	
バイオモーター・ユニトロン〈キャンペーン版〉	夢工房	RPG	8M	10月21日予定	1,980円	
機甲世紀 ユニトロン	夢工房	RPG	16M	11月予定	3,800円	カード絵とリンク DC対応予定
つなげてポンッ！2	夢工房	パズル	8M	11月予定	3,200円	通信ケーブル対応
ファーゼライ！	サクノス	シミュレーションRPG	16M	11月予定	3,800円	無線対応予定
頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM	SNK	格闘アクション	32M	12月予定	未定	
水木しげるの妖怪百景（仮）	SNK	アドベンチャー	16M	12月予定	未定	
クールボーダーズ ポケット（仮）	ウエップシステム	スポーツ	8M	12月予定	未定	
パチンコ必勝ガイド ポケットパーラー	ジャパンウィスティック	パチンコ実機シミュレーション	未定	12月予定	未定	
めざせ！漢字王	SNK	その他	16M	1月予定	未定	
SNKギャルズファイターズ（仮）	SNK/夢工房	格闘アクション	16M	1月予定	未定	
パチスロ・アルゼ王国 ポケットAZTECA	アルゼ	パチスロシミュレーション	4M	1月予定	未定	
リバーシ（仮）	サクセス	ボード	未定	1月予定	未定	
メタルスラッグ 2nd Mission（仮）	SNK	アクション	未定	2月予定	未定	
幕末浪漫 月華の剣士（仮）	SNK	格闘アクション	16M	2月予定	未定	
パチンコ実機シミュレーションVol.2（仮）	ジャパンウィスティック	パチンコ実機シミュレーション	8M	2月予定	未定	
ビックリマン2000（仮）	セガトイズ	その他	未定	2月予定	未定	
トーナメントプロレス（仮）	SNK	スポーツ	未定	未定	未定	
KOF R-3（仮）	SNK	格闘アクション	未定	未定	未定	
デジタルプラメイト（仮）	SNK	RPG	16M	未定	未定	
伝説のオウガバトル外伝（仮）	SNK	RPG	未定	未定	未定	
パーティメール	ADK	コミュニケーション	8M	未定	3,200円	無線対応予定
マジシャンロード（仮）	ADK	アクション	未定	未定	未定	
パチスロ・アルゼ王国 ポケットシリーズ3（仮）	アルゼ	パチスロシミュレーション	未定	未定	未定	
ロックマン・ポケット（仮）	カプコン	アクション	未定	未定	未定	
ポパイ&ベティ・カートゥーンライド（仮）	ジャパンウィスティック	アクション	未定	未定	未定	
ネオ・トゥエンティワン	ダイナ	ボード	8M	未定	未定	無線対応予定
ネオ・バカラ	ダイナ	ボード	8M	未定	未定	無線対応予定

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。

ユーザーの声 VOICE of USER

ネオポケで出る『SNK VS. CAPCOM』の格闘版の法がなんですけど。すっごく楽しみなんですが、いったい誰が代表で出るんでしょう？ ネオポケだと人数限られちゃうと思いますけど…。京とかK'とかは出るんだろうけど、旧敵のオロチは出ないのカナ…（R-1のは強いっす）。

てゆーか『SNK VS. CAPCOM』、MVSとかNG、NGCD、PS、SSとかで出した方がいいんじゃないのでは？

とゆーより月華2とかPSとかに移植してください。SNKさぁぁん。

●PN／紫苑（山口県）

編：タイトルが『頂上決戦 最強ファイターズ』に決定して、製作も順調に進んでいるようです。

まだ今の時点ではあまり情報を掲載できませんが、登場するキャラはかなりすごいメンバーになりそうな雰囲気です。KOFでは実現できなかったあのシリーズのキャラが登場したり…。まさに夢の対決が実現しそうです。おまけ要素も充実してそうですし。これは買いの1本でしょう。これからの続報にご期待ください。

ネオジオポケットの『月華の剣士』に期待大です（発売日未定ですが）!!

できればアーケードなどの番外編みたいなのがプレイしたいです!!

●PN／上田望（和歌山県）

編：今回発売日が2月予定と発表されましたので、とりあえず一安心といったところでしょうか。

かなり人気の高いシリーズだけに、SNKさんも力を入れて作っていることと思います。期待して待っていてよろしいかと。

こんなゲームあったらいいな

KOFの恋愛シミュレーションなんてどうですか？ 名づけて『KOF'S BOY&GIRL』。

まず最初に主人公を女性にするか男性にするか選択。もし女性を選択したらKOFの男性キャラとデートすることができ、女性キャラは友達にできる（男性はその逆）。

KOFキャラたちには、そのキャラの設定にあった場所で会える。たとえばライブハウスでは庵や社、クリス、シエルミー。学校に行けば京、アテナ、真吾などに会える。海外に行けばテリーやレオナたちにも会うことができる。でも、日本へきている時もあるので注意。こういう時は情報通のマリーに聞こう！

また、デートといえばイベント！ 庵がギターをひいてくれたり、クリスが料理を作ってくれたりと盛り沢山！ でも、もともと恋人がいるキャラはどうなるんだろう…？ 舞「アンディーったら、許せないわ！」とかなるのか？

あとオヤジ軍団はどうなる…？（知らん!!）。

●尾崎由美さん（大阪府）

編：これぞまさに夢の競演ソフト。ファンには垂涎物です。でもオヤジにも愛を（笑）。

大好評！NFホームページ

暴露ネタ あり、**攻略** あり、**掲示板** あり、
それから稲葉さんの **危険なコラム** もあり…！

誌面では書けないマル秘ネタ満載のＮＦホームページだ
編集部さらけ出しの超デンジャラスゾーン！
現在毎日700件を越えるアクセスありの必見ＨＰ!!

WARNING

主な内容は以下のとおり！

- ＮＦ編集部のリアルタイムのネタを紹介する『編集部便り』。
- ここにはマル秘（？）写真入り「稲葉祥子♥の部屋」もあるぞ
- 時とともに変化する次号の予定をリアルタイムで更新する『次号予告』
- 攻略陣のパワーが炸裂する『攻略エリア』
- ホームページのお約束的書きこみ欄『ＮＦ読者掲示板』
- 月１回の告知では間に合わない特急締切り商品を中心に掲載する『通販コーナー』
- ＮＦ読者会員向けの『会員スペシャルコーナー』（要パスワード）

もちろん読者の書きこみに対する、編集部からのレスもあり。
そしてＮＦ本誌掲載用イラストや文字ネタもここで受けつけているのだ！
完全双方向通信体制で誌面とは違った楽しみ方ができるぞ。
ＮＦ会員専用のページもあるので（募集要項はP140参照）、気になる人は迷わず入会すべし!!

ＨＰアドレスは http://www.neogeofreak.co.jp/

パオパオカフェ2号店へようこそ！

Welcome to Pao Pao Cafe Second!

読者通信欄

パレットキャンパス

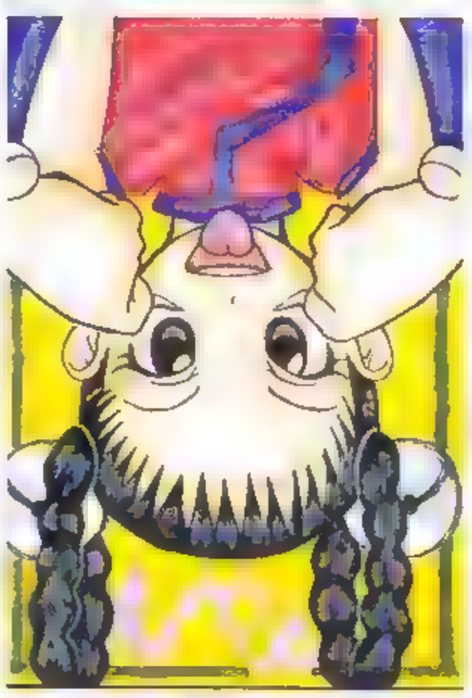
すっかり秋めいてまいりましたが、みなさまいかがお過ごしでしょうか？　月並みですが、やっぱり秋といえばアートの秋！　というわけで、みなさまのアートな作品待ってます！　MOでの投稿も受付中。

●PN／栗栖勇次（青森県）
そうですねぇ。もうめっきり秋ですね。風のえりにあるカエデも紅く色づいて。っていうか、もみじのようにも見えるのは気のせい？

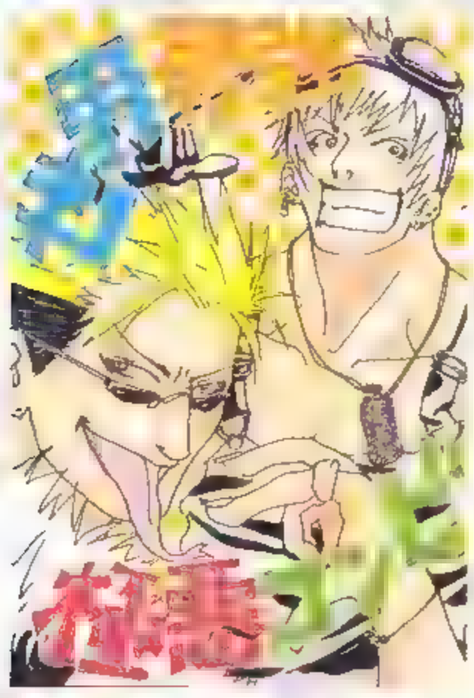
●末次誉亮さん（山口県）
張りつめる緊張感！　2人とも若いけど、立派に"夏人"しちゃってますね。特にムチ子の今後の活躍に期待大！

●PN／葉月忍（神奈川県）
あらあら、妹から見たひげリョウはどうやら不評らしいですね。かわいそうなリョウ。一部のファンの間では、結構ウケてるのにね。

●PN／サエカバルコ（愛知県）
燃え燃えな今年の主人公。そろそろKOFの熱い季節は落ち着いてきたけど、彼の人気は未だ上昇真っただ中ですね！



●PN／墨子杜夜（埼玉県）
香緋ってば、お茶目な仕草がとっても似合うんですよね。こんなに可愛いのに用心棒を務めてしまうほど強いなんてちょっと反則だぞ！



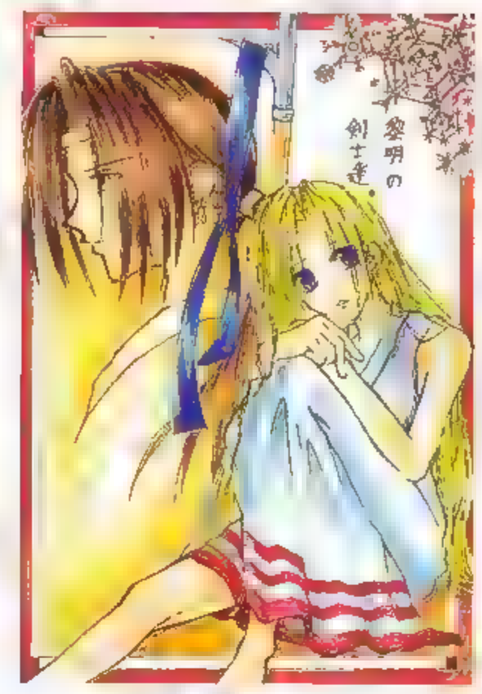
●PN／おざきリンリン圭（北海道）
山崎なんて、もろ悪役の顔してるし（笑）。よくみると2人の顔も似てるし。ところで社の首からさげてる「安産祈願」て…？

ベストカップル♥賞

★PN／くろの冬御津（千葉県）
寄り添う2人の間に入るスキマなし！　ドレスアップしているところもポイント高いです。文句なしにカップル賞進呈！

〈カップル作品大募集!!〉

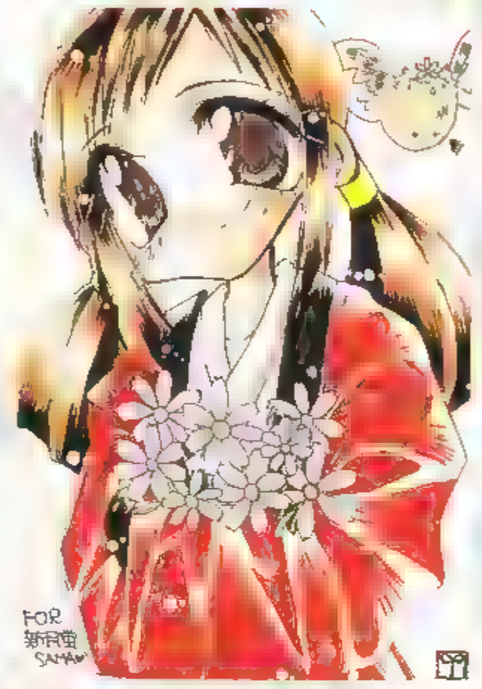
お似合いだと思うキャラクター2人を、キミのセンスでステキに描いてね。素晴らしい作品には、「ベストカップル賞」として、賞品を進呈！



●PN／新月蛍（群馬県）
「黎明の剣士たち」ですか。まるで月華のサブタイトルにそのまま使ってもOKって感じの言葉ですね。あと雪ちゃんがセクシー♡

●PN／カトリマット（宮城県）
今年の気になる2人組ナンバーワン！　どちらも強烈な個性で、登場するやいなやあっという間に人気をかっさらっていったね。

●PN／澤時れお（愛知県）
平和愛好少年にして、法皇様でもあらせられるハイエロ君。笑顔がさわやかすぎ！　澄んだ瞳に吸いこまれそう。



●PN／葉々ふたば（静岡県）
乙女ちっくモード爆発の雪ちゃん♡　胸に抱いたコスモスがとってもお似合いです。ちらっと見えているナギがちょっと謎だけど…。

●PN／赤井乃せん（東京都）
修羅&羅刹ともども可愛いナコちゃん。みなさんはどっちがお好みでしょうか？　って、選べないですよね。

●PN／ばらスィー（東京都）
京たんってば、どんな格好してもかっこよく決まっちゃうんですよね。他にも彼自身でコーディネイトした服が見たい！

●PN／マルミ（長野県）
今回何かと話題を巻き起こした拳崇。色々な葛藤があってたくさん成長したことでしょう。果たして彼の超能力の行方は!?

●PN／森斬九郎（大阪府）
怒チームのニューフェイスと、その名づけ親コンビ。倍以上歳が離れてるけど、こうして見るといい雰囲気かも？

●PN／犬神直哉（福岡県）
「女の子なら一度は憧れる美少年に走ってみた」だそうです。でも、相手が貴人なら1度といわず何度でも走りたくなっちゃうかも♡

●PN／田野紗都（東京都）
これはまたラブリーな衣装♡　って思ったら「明治時代の婦人水着」だそうです。おそろいの帽子がおしゃれでよい！

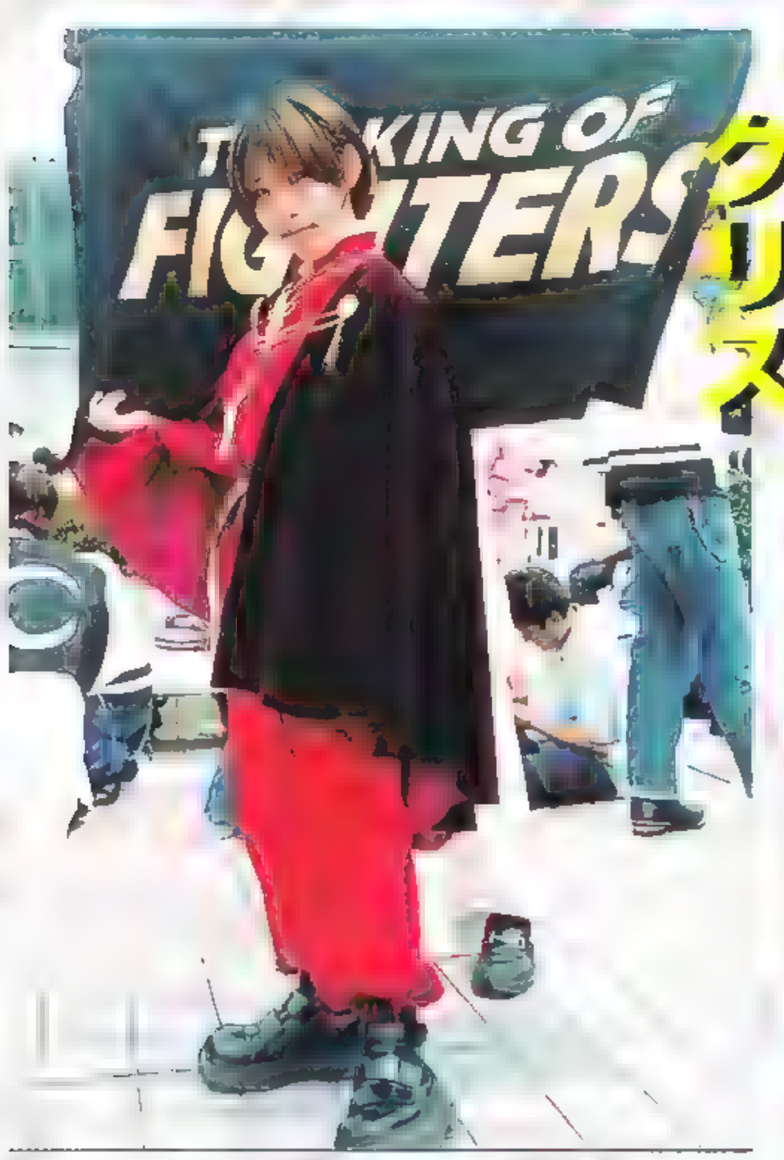
★PN／神蒜一郎（富山県）
なんだかバンドマントとしての庵って感じがしますね。いつもとは違う彼の魅力にまいってしましました。キャンパス賞進呈！

キャンパス賞

天晴EXCELLENT

修羅アスラ&羅刹アスラ

●PN／修羅アスラ＝嶺紫&羅刹アスラ＝薬弥（東京都）
竹林をバックに、なかなか妖しげな雰囲気をかもし出しているお二人。どちらもアスラのイメージピッタリ♡ 露出が多くてちょっと大変だったかな？



クリス

●PN／ち→な（埼玉県）
猛暑の中での撮影ご苦労様！ 確かにあの服装はこの季節だと移動サウナって感じ…。でもバックの旗といい、なかなか手がこんでてかわいらしいクリスになってます！

林家アテナ

★PN／SACHIKO（茨城県）
なんとも活発そうなアテナ♡ 頭の星が美しい輝きを放っております。これって偶然こうなったのかな？ スゴイぞ！ ともかく天晴賞進呈！

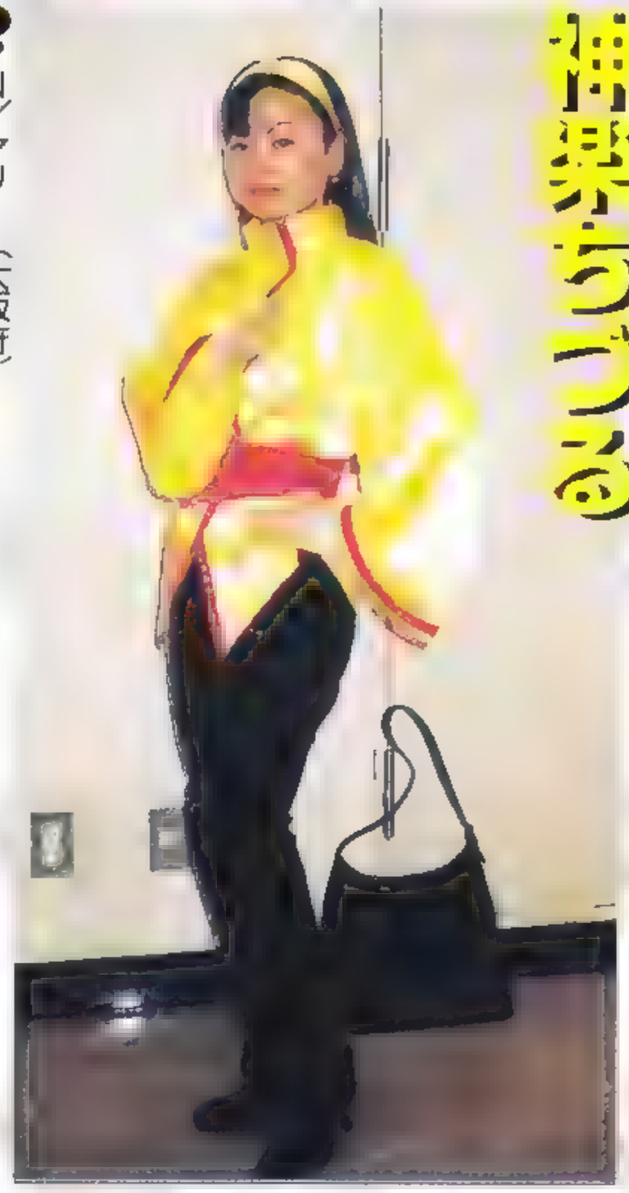
草薙京&八神庵

こんな2人が路地裏でヤンキー座りでメンチきってたら、さすがにビビりモード入りますなあ。実は普段こうやってよくツルんでいるのかも。
●PN／京＝丁&庵＝要（東京都）

ラルフ&クラーク

●PN／ラルフ＝AXE&クラーク＝SKA（大阪府）
ラルフもクラークも今年は初の衣装替えで、クロスチェンジャーにも気合いが入りますな。力強く握ったこぶしがなんだか男らしくてかっこヨシ！

神楽ちづる



●PN／マリー（大阪府）
キラキラ輝いて、なんだかゴージャスチックなちづる。オロチ戦後の彼女のゆくえが気になってたけど、この衣装を見ると完全復活したって感じで、ひと安心♡

リョウ&ユリ

●PN／リョウ＝北極ガルフォード&ユリ＝MARIE（神奈川県）
残されたるは1匹の焼き魚。2人のはしが交差した瞬間、涙なしでは語れない熱い闘いが幕を開ける…。まあ平たくいうと、兄妹は仲よく!! ってこと。

ソコロフ

●PN／大山高嶺（京都府）
今月のインパクト大賞♡ 無改造なのに髪形がそっくりっていうのが笑える！ 全長4センチのマッスルボディで世界の強豪相手に闘うんだね。愛らしいまつげがポイント。

草薙 京

●PN／ひろ（栃木県）
オリジナル京登場！ 後ろのバイクは友達ので「ZⅡじゃなくてゴメンなさいです」とのこと。ポイントはもちろんホットコーラで決まり！ 夏はこれに限る!!

チャムチャム

●PN／若崎さくら（福岡県）
この猫手&猫耳かわいスギー 胸元の大きな鈴がポイントですな。 初ロケ、ご苦労様でした。今度はぜひ、お兄ちゃんとツーショットでよろしく！

投稿の掟

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真を大募集！ イロモノ、ウケ狙い、ゲームシーン再現の連続写真大歓迎です！ ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！ 写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。凝っているポイントが書いてあるといいカンジ！ また、投稿していただいた作品を他の別冊ムックなどで使う場合もありますのでご了承ください。たくさんのご応募、待ってま～す！

〈宛先〉〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 (株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「天晴EXCELLENT」係

ネオジオ特選 同人誌コーナー

＜初心者向け 同人誌の申込方講座＞

①「定額小為替と切手を買う」…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申しこみの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②「手紙を書く」…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『ネオフリマニュアルZ』500円×1冊を申しこみます。合計500円と240円の切手を同封しました」

しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれません。

③「宛名カードを用意する」…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④「返信用封筒を同封する」…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

あとは①～④を封筒に入れて発行者に申しこみましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

イロハ

●閑丸メインの侍ギャグ本。蒼月のナマ足にクラクラしちゃいました。初回分のみ便せんがオマケにつきます。お早めに！／B5／オフ／40P／400円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒134-0081　東京都江戸川区北葛西1-3-9 メゾンスカイ203　橋本方赤井乃せん（発行：閑月散華）

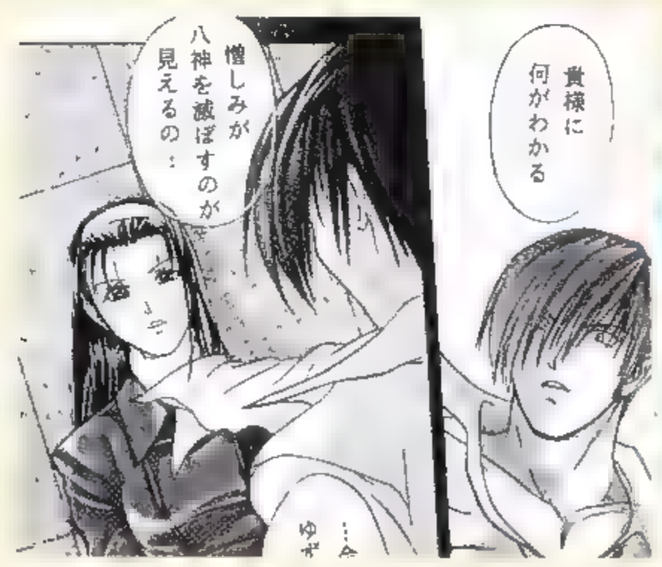
屈折K´

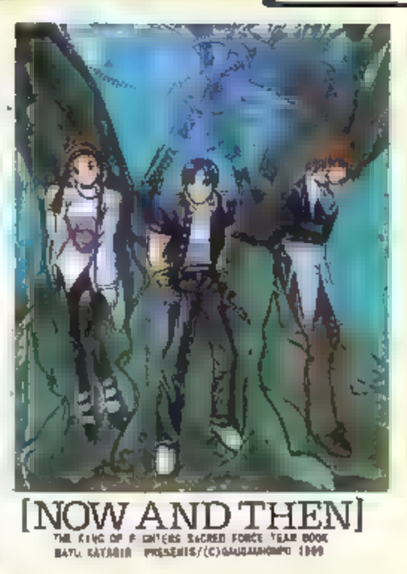
●4頭身（？）のかわいいキャラが好きな方にオススメのKOF本。一生懸命なんだけどおバカな真吾が笑えます。／B5／オフ／36P／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒461-0004　愛知県名古屋市東区葵1-17-17　佐伯香子（発行：ポリブクロ団…。）

四路の殻（中）

●オリジナル要素が満載なガルフォード♡ナコルル本の中巻。これはぜひ上巻から読むことをオススメします！／B5／オフ／72P／900円無記名小為替＋390円切手＋宛名シール／〒719-1134　岡山県総社市真壁187-17 エステイトピアナナムラ206　桜井崇子（発行：FELISの法則）

[NOW AND THEN]





●普通の女の子としてのちづるを描いた三種の神器チームシリアス中心本。個人的には京犬プッシュです♡　ポストカードやあとがきペーパーがおまけでつきます！／B5／オフ／56P／700円無記名小為替＋240円切手／〒121-0061　東京都足立区花畑1-30-3　片桐まゆみ（発行：がうがう本舗）

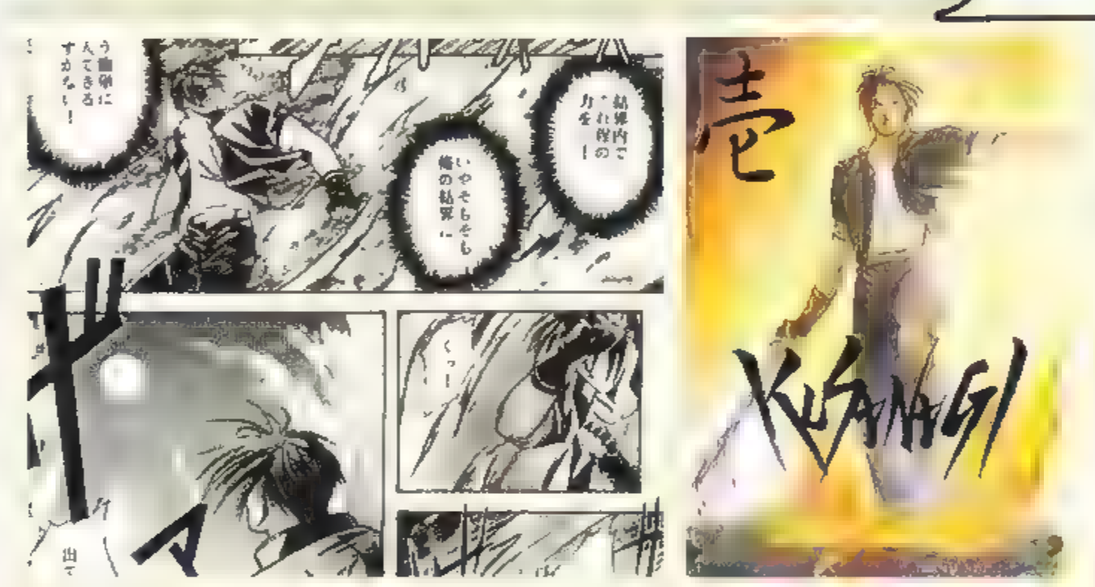
天空散華

●月華第二幕オールキャラギャグ本。アフロ守矢や男を磨きに旅に出てしまった天野のゆくえが気になる！／Ｂ５／オフ／32Ｐ／500円無記名小為替＋200円切手／〒193-0943　東京都八王子市寺田町432-129-501　中田歩美（発行：天羅万象）

明日はどっちだ!?

●ＫＯＦ'98真吾本。真吾と京が仲よしなのが好きな方に♡　とのこと。もちろん八神も登場して、真吾にちょっかい出されてます。／Ｂ５／オフ／28Ｐ／300円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒245-0005　神奈川県横浜市泉区白百合3-10-4　熊谷方Ａ係（発行：ＲＹＵ☆ＲＹＵ）

KUSANAGI　壱

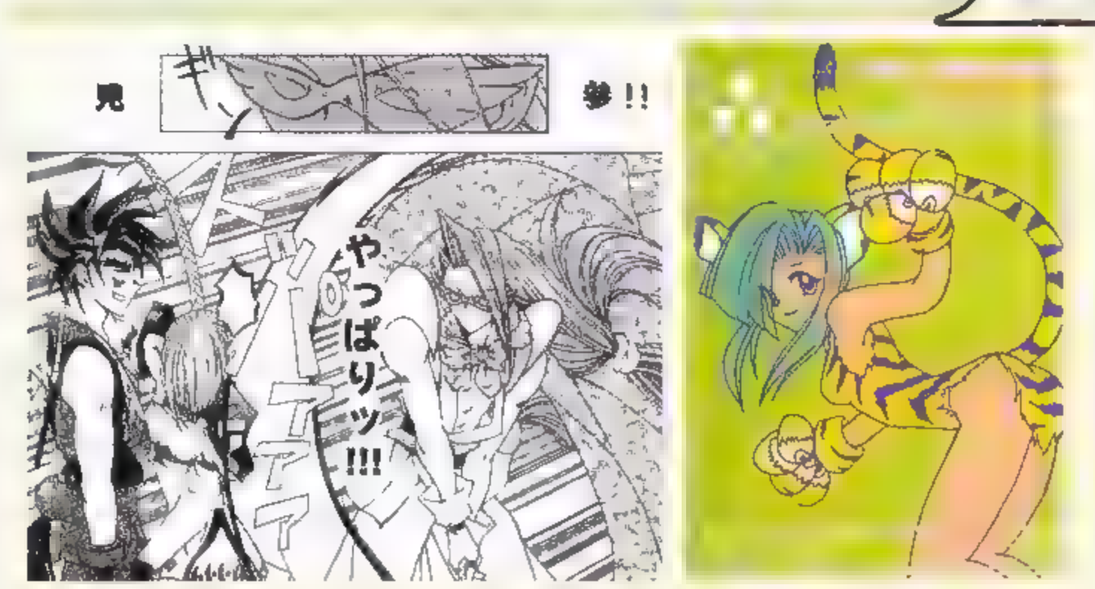


●ちょっとオカルト路線を狙ったＫＯＦ本。'97の後、倒したはずのオロチが…!?　といった感じ。／Ａ５／オフ／52Ｐ／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒340-0012　埼玉県草加市神明2-8-10　齋藤恵子（発行：ＦＩＲＳＴ　ＤＲＡＧＯＮ）

DAY

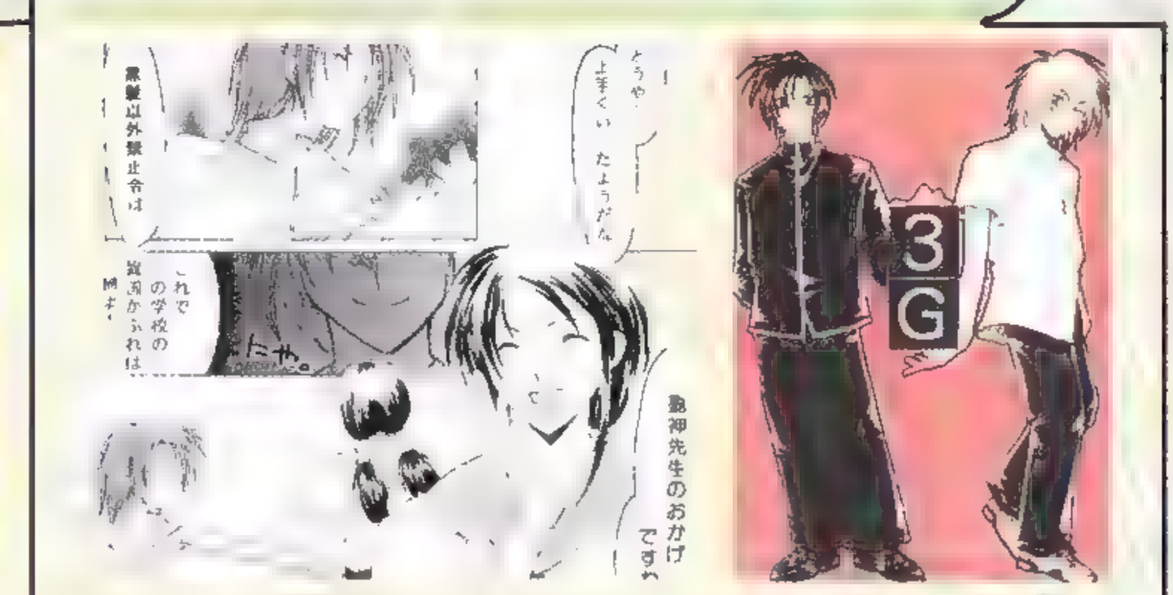
●いろんな日、いろんな日常を描いたＨコネクション本。ギースやビリーが好きな方におすすめとのこと。／Ｂ５／オフ／36Ｐ／550円無記名小為替＋200円切手／〒768-0104　香川県三豊郡山本町神田383　小野美奈子（発行：Ｅｓ）

必勝！　風間兄弟読本　侍タイガース編



●兄妹愛が美しい（？）侍本。いつになく謎な男「水仮面」の前に強力なライバル「半裸仮面」が登場！　２人の対決の結果やいかに!?／Ｂ５／オフ／28Ｐ／400円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒444-1303　愛知県高浜市小池町3-10-11　杉浦曜子（発行：はりはら連盟）

３Ｇ

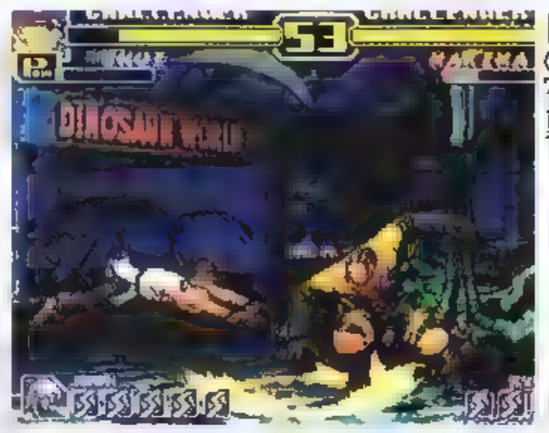


●まるっきり学園を舞台にした月華本。かなり笑えるのでみんなに読んで欲しいという小説がポイント！／Ｂ５／オフ／52Ｐ／500円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール＋返信用封筒／〒591-8031　大阪府堺市百舌鳥梅北町4-163　中野薫（発行：上善如水。）

ストーリーアルバム

その10円だけはゆずれない!!

9月号7ページ下から3番目の写真。



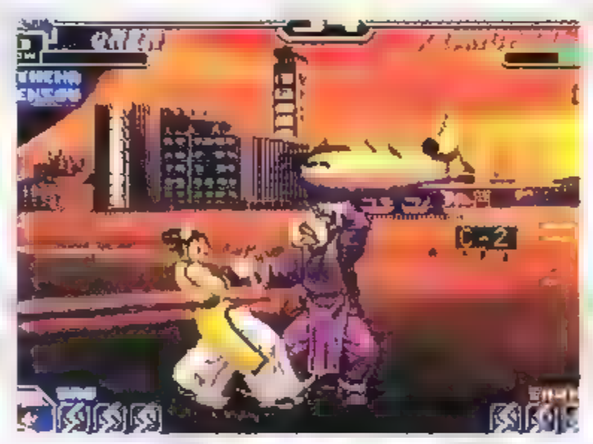
チョイ「その10円、もらったでヤンス!!」
マキシマ「させるかっ!! こちとら生活かかってんだ! 組織の給料だけじゃやってけねーんだよっ!!」
●PN／あおぎり山葵（岐阜県）

編：2人のこの迫力！ たかが10円、されど10円ということなのか!?
ところでこの勝負、どちらが勝ったのかな？ （鈴木）

まだまだ若いねおじいちゃん！

9月号33ページの右下の写真。パブに引きこむ様子。
香緋「ちょっと、そこのニイサンよってかない～？」
鎮「イヤー、照れるのう…。って、わしにはバアさんが…」
●黒澤諭史さん（群馬県）

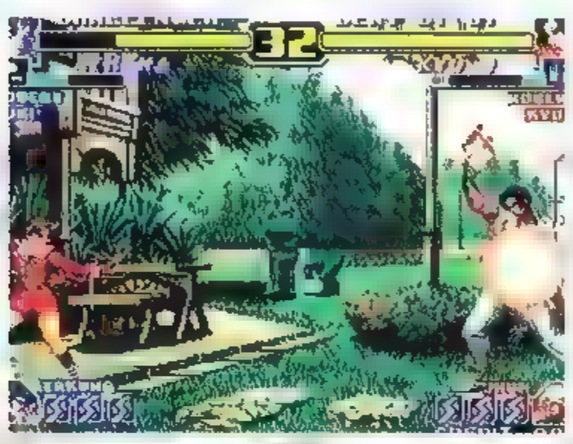
編：鎮にニイサンって、ちょっと無理があるんじゃない？ でもそれを真に受ける鎮、ずうずうしいな。いや、それくらいの方が元気あっていいかも…。ね、バアさん。（鈴木）



最近の若いモンはあっついのう！

9月号34ページ右下の写真。
アテナ「サイコボール!!」
京1「おおあぁぁ…」
背景A「…何やら騒がしいですな」
背景B「高校生どうしが喧嘩しているようですね」
背景A「ふー。まったく最近の若いモンは…」
●PN／蒼い月（千葉県）

編：背景の登場人物にわざわざ会話をつけてくれたんだ。ちょっとめずらしい作品ですな！
けど、熱い闘いを繰り広げる2人をよそに、まわりの人は意外とクールなんだねぇ…。（鈴木）



正義の使者 マキシマン参上！

9月号7ページ上から2番目の写真。
マキシマ「私は正義の使者、マキシマン！ 今日も悪を更生させるためにいざ出陣！」
チャン「マキシマのダンナァ～、正義の使者は目と歯が光らないと務まりませんぜぇ～。それに空は自分の力で飛んでくれでヤンス」
★岩田曜さん（富山県）

編：チャンにかついでもらっているマキシマン、ちょっとかっこ悪いね！ ま、完璧すぎるヒーローだとつまらないかもしれないね。
目と歯が光るように？ そして自分で空飛べるように？ やっぱりそれはキムに聞かないとねぇ。（鈴木）

美脚自慢対決！勝ったのはどっち？

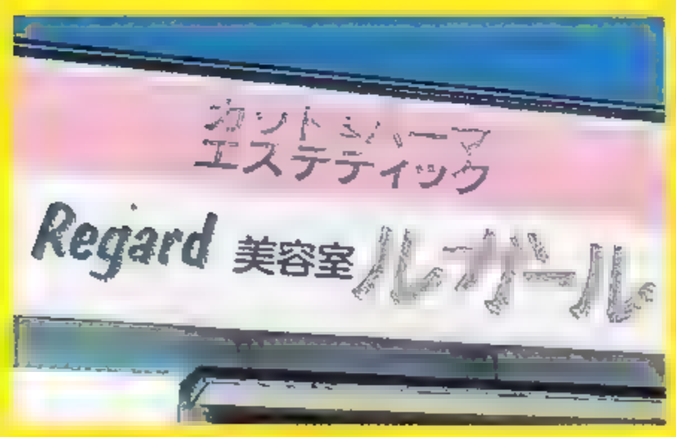
9月号28ページ上から3番目の写真。
チョイ「ピカーン！ 超美脚攻撃発動でヤンスー!!」
ユリ「ぐはっ！ 光ってるわ。くやしいけど、ユリの負けっチ～！」
のような感じです。
●PN／シースルー（千葉県）

編：スパッツをはきこなすユリを負かすとは、チョイの美脚攻撃、あなどれん！
でも美脚といえるほどチョイの脚がすごいとはどうしても思えないんだけどな。意外と足首がきゅーっとしてたりするのかな？
うーん、あんまり想像したくないや。（鈴木）

愛のてほどきR

復活してから3回目のこのコーナー。おたよりの数もグーンと増えて、選ぶのも大変！そんな中、今回はスゲエのをご紹介！

こんにちは！ 初めての投稿です。
この写真にある美容室の看板は、春の遠足の時、目的地まで自転車でいく途中に発見し、それ以来ず～っと気になっていました。
そして先日、ついに写真におさめることに成功いたしました。
はっきりいって…、なんだかスゲエ！
●PN／ハルマゲルドン（高知県）



編：去年のKOFで自爆してしまったかと思われたルガールだけど、実は生き延びていて、しかも美容室を開いていたんだね!? そりゃあ、編集部一同びっくりしたさー
ところでこのコーナー、なぜか美容室ネタの作品が多いような…？ 気のせいかしら。（鈴木）

ねおちゅぴ通信

放送日時
ラジオ大阪 日曜 23：30～24：00
文化放送 日曜 22：30～23：00
東海ラジオ 日曜 23：00～23：30

待ちに待った2周年記念公開録音がついにおこなわれた！ 今回は名古屋、東京公録の模様をお伝え。ビッグニュースもあるのだ！

レギュラー出演することになったかかずゆみちゃんをかこんで。息もぴったり！

盛り上がったよ！ 名古屋・東京公録

台風が近づいているにもかかわらず、たくさんのお客さんが駆けつけた名古屋公録。そして、前日の深夜から整理券を求めて並んだお客さんがいたという東京公録。

みんなこの日を楽しみにしていたんだね。治美姉もけいちゃんも、そんなみんなの温かい気持ちで迎えられ、嬉しさいっぱいの笑顔で公録をスタートさせたのだった！

会場にはたくさんのゲストが駆けつけ、さらにアニマックスTVの撮影もあって、なんともにぎやかな雰囲気でおこなわれたよ。

楽しいトークの合間に、サムスピ新作『甦りし蒼紅の刃』のミニドラマがおこなわれた。それまでの明るい雰囲気から一転して、会場は一気にシリアスなサムスピワールドへ。

また、ドラマがおこなわれている間に、サムスピのイラストデザインを手がける北千里さんが、なんとステージ上でイラストを描いてくれたのだ。その素晴らしさに、会場からは「欲しい！」との声が。

名古屋のゲスト、右から野中政弘さん、安井邦彦さん。安井さんは名古屋出身だそう

ねおちゅぴビッグニュース！

公録も終盤にさしかかったところで、ある重大な報告がされた。なんと、かかずゆみさんがこの10月から「ねおちゅぴ」にレギュラー出演するということなのだ!! この素敵なお知らせに、会場からは大歓声がわいていたよ。

さらに番組の放送時間変更のお知らせも。この10月より、ラジオ日本（土曜24：02～24：30）から、文化放送（日曜22：30～23：00）になったのだ。お間違えのないように！

東京公録に駆けつけてくれたゲストのみなさん。右から浅田葉子さん、中村大樹さん、天野由梨さん

みんなのねおちゅぴナンバーワン！

歌あり、トークあり、ドラマありと、盛りだくさんの内容で送られた公録。

印象深かったのは治美姉、けいちゃんと会場のみんなとのやりとり。ちゅぴらーさんはみんなとても明るく、2人に声援を送ったり、温かい拍手を送ったり、時にはツッコミを入れたりで、まさにみんなが一体になって作りあげたイベントになっていたよ。

この公録以外にも、ゲームに出演するなど（48ページの写真を見てね）、大いに盛り上がった2周年記念。これからはゆみちゃんも加わるし、みんなますます「ねおちゅぴ」から目が離せないぞ！

●ねおちゅぴTVのお知らせ

公録にいけなかった人はスカイパーフェクTV、アニマックスチャンネルでその様子をチェックしよう！

【放送日時】
10月16日、10月30日（土）
25：00～26：00
10月17日、10月31日（日）
21：00～22：00

みんなでいっしょに元気な声で「ねおちゅぴ～！」。最高に嬉しい瞬間だね！

ちゅぴらーさんからのおたより

掲載された方には番組のオリジナルステッカーをプレゼントします。

●CN／温泉かんかるう（熊本県）

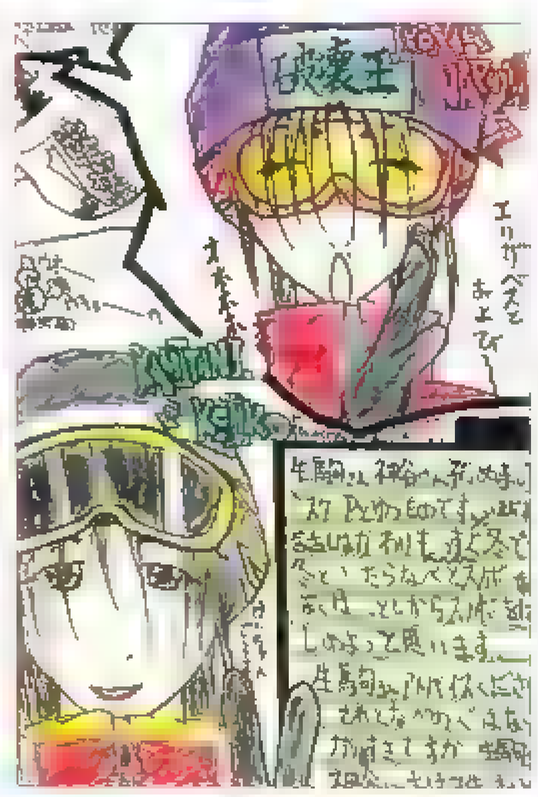
ちゅぴ新聞ももう28号になったのかぁ。積み重ねてくと早いものね。とにかく祝100回、カキありがとう!!（生駒）

●CN／大自然のおしおきでヤンス（神奈川県）

ゲームやりすぎてヤンス君も体をこわされないようにね！ かなりはまるらしい（生駒）

●CN／[illegible]EX（北海道）

こんなかわいい[illegible]ムにお願いされちゃいうこと聞いちゃうよね [illegible]ねおちゅぴ会議に[illegible]（生駒）



●CN／ミスターP（鳥取県）

破壊王まじゃまたなど、なかなか雰囲気をつかんでいるね。君[illegible]こもNARJM[illegible]ってたれじゃ[illegible]。（生駒）

ねおちゅぴへのお便りの宛先は、
〒552－8501
ラジオ大阪『ねおちゅぴ』NF係まで。
誌上ねおちゅぴへのお便りも募集！ 宛先は、
〒112-0005
東京都文京区水道2－13－12 SKビル202
（株）芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
『ねおちゅぴ通信』係まで。
締切りは10月末日、掲載は1月号にておこないます。お便り待ってます

HP「ねおちゅぴ on the web」も要チェック。
●SNK http://www.neogeo.co.jp ●ねおちゅぴ on the web http://www.neogeo.co.jp/samurai/neochup20.html

餓狼

初代から開発にたずさわる、DERUDERU氏の開発日記

SNKを代表する格ゲーシリーズ『餓狼伝説』。その歴史はとても長い。
今回は、初代から開発にたずさわっているDERUDERU氏に開発日記を書いてもらった。

『開発日記』

初代餓狼の開発をはじめた頃の私の頭はフサフサだった（はずだ）。ガロスペをはじめた頃にその兆候が現れ、今ではどうやらシャレにならないところまできているようだ。決して私の髪の毛が異常なのではなくそれくらい長い歴史が餓狼にはあるのだ。

果たしてどれくらいのユーザーの方が、K.O.F.のタイトルの由来を知っておられるのだろうか？　K.O.F.とはギースが主催した格闘大会の名前であって、それくらい餓狼が偉いということを認知しておられるユーザーがどれほどいるのか？　とても知りたい…。

実は最近になって、開発スタッフの中にもこの事実を知らない人間がいることを知り、思わずのけぞってしまったところだ。

今のスタッフは『餓狼伝説2』や『餓狼伝説スペシャル』で遊んでいた人たちが中心となっている。彼らには彼らなりの『餓狼伝説』シリーズに対する解釈があり、それはそれで楽しませてもらっている…。

AROUGAROUGAROUGAROUG

月華

『月華』の核心に迫れ！うれしい情報満載♡「あかりさんの知恵袋」

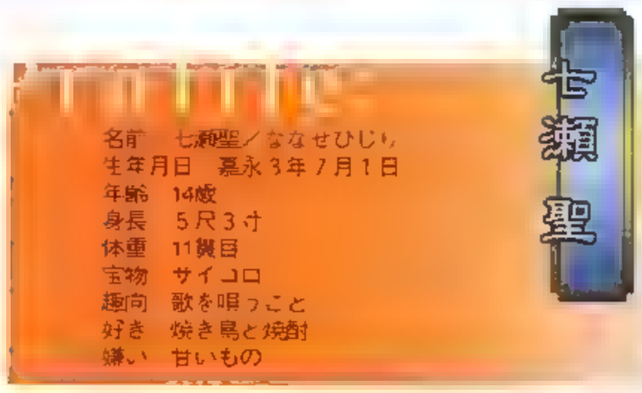
今回はあかりと十三のでこぼこコンビが「月華」のサブキャラを紹介してくれるぞ！
今まで詳しく語られることのなかったあかりの子分(?)「ヒジリン」大公開！

あかりさんの知恵袋

■第一回「七瀬聖紹介編」

あかり―なんや知らんけど、「月華ぞーん」っちゅう、すぺぇすをもろたで～
十三―「ねおじおふりぃく」も気前がええのう～
で、何をするんや？　お嬢？
あかり―そうやなぁ…なーんも思いつかんから、とりあえず、普段日の当たらん連中の紹介でもしよか！
十三―日の当たらん連中て…

あかり―記念すべき第一回は、ウチの子分、「ヒジリン」やー
……!!
聖―くぉらー　あかりー　ダレがオノレの子分や!?
あかり―そいじゃ、今回はこれでお開きやー　なんか知りたいことがあったら、「ねおじおふりぃく」まで！　お便りまっとるでぇ～!!
聖―あ、こら待ちやがれ、こんガキャァ!!
十三―ま、そういうことでよろしゅう頼むわ…

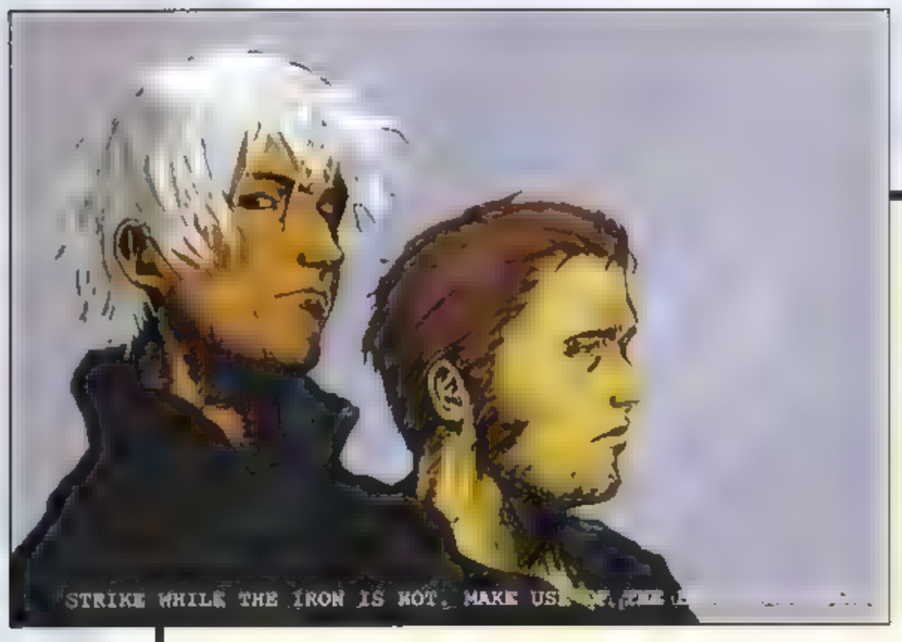


七瀬聖

名前　七瀬聖／ななせひじり
生年月日　嘉永3年7月1日
年齢　14歳
身長　5尺3寸
体重　11貫目
宝物　サイコロ
趣向　歌を唄うこと
好き　焼き鳥と焼酎
嫌い　甘いもの

血の気が多く、男の子と取っ組み合いのケンカもしばしば。相手をコテンパンにするまでは止まらない。男勝りというよりオヤジくさい性格で、説教癖がある。思ったことをすぐ口にし、遠慮というものを知らない。意外なことに歌を唄うのが上手。あかりとは気があう反面、ケンカも珍しくない。

©SNK 1991,1992,1993,1995,1996,1997,1998,1999

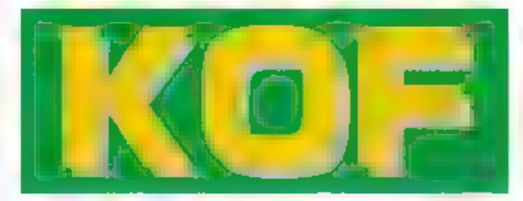


KOF'99用語辞典【あ】

●**アサシン・ストライク**：ウィップの必殺技の1つ。画面上方にムチをのばし上昇、下降して敵を奇襲する。慣れていないと使いにくい、CPUにやられると腹立たしくなる、といった諸症状がある。〈参照〉ウィップ

●**麻宮アテナ**：サイコソルジャーチームに所属する女性格闘家。超能力と拳法を使いこなす。アイドル活動もおこなっている。歌って踊って格闘する超能力者。髪形をロングから一転ショートにした。なぜ髪を切ったのか？　それはまた別のお話…。〈参照〉サイコソルジャーチーム

●**朝焼けの前奏曲（あさやけのぷれりゅーど）**：『KOF'98』にあった麻宮アテナのキャッチフレーズ。意味的になんやよーわからんところがポイント。〈参照〉麻宮アテナ



ただの用語辞典にあらず！大好評の開発特製辞典だ!!

今回も前回同様用語辞典と開発Q&Aをお届け！
開発とファンのみんなをつなぐこのコーナー。
開発陣にいろんな質問をして『KOF ZONE』を盛り上げていこう！　お便り、待ってるよ!!

●**アックス小隊**：ハイデルンたちが所属する傭兵部隊の一小隊。ラルフたちの隊に編入される前のウィップはこの小隊で諜報活動を主におこなっていた。物語後半で、ハイデルンの指示を受け、ロストポイント70599に向かったのもこの小隊。〈参照〉ウィップ、ハイデルン、ロストポイント70599

●**アドヴァンストモード**：『KOF'97』『'98』で採用されていたモードの1つ。敵に攻撃を当てる、もしくは敵の攻撃をガードすることでゲージがたまっていく。フルゲージになると、パワーストックができ、ストックを消費することで超必殺技の使用や、パワーMAX状態などへのチェンジが可能となる。『KOF'99』のパワーゲージはこのモードを基本としている。〈参照〉パワーゲージ

次回は【あ】編の続きと【い】編だよ！　お楽しみにね!!

開発スタッフQ&Aコーナー

Q1：『KOF』で「これって自分かも」と思うようなキャラはいますか？
A1：うちのM主任はチョイ・ボンケです。

Q2：現在のマイ・ブームは何ですか？
A2：やせるかもしれない、という漢方薬。開発中はとても運動不足になるので。／GLAYのJIROちゃん。／お弁当を作ること。

Q3：格ゲーを開発するにあたって、「これは観なくちゃ！」という映画はありますか？
A3：リー・リンチェイの『天地大乱』／八極拳のビデオ／『燃えよドラゴン』。しかり、格闘系の映画はよく観ます。

開発スタッフが質問・ご意見・ご要望にお応えします！　おたより待ってます。

あといくつ夜を重ねれば季節が冬へと変わるのかしら そう…今年の冬は特別だ!!

クリスマスプレゼントになるか？
それともお年玉の使い道第1号になるか？
日に日に肌寒くなるのが楽しみになる
シリーズ通算7作目だ!!

NEW キャラクターテキスト Vol.3

へへ…、燃えたろ？

必殺技

四百弐拾七式・[illegible]
『99』初お目見えの技。「燃えろぉ！」

百弐拾[illegible]
『94』からおなじみの対空技

[illegible]八式・[illegible]い
『96』から消えた技。一応飛び道具である

百拾五式・[illegible]咬み
荒咬みより移動距離が長い。「食らぇぇい！」

外式・[illegible]
相手のダウン時にはこれで追い打ち攻撃だ！

百弐拾五式・[illegible]
荒咬みの追加技。足バージョン

百弐拾七式・八[illegible]
荒咬みの追加技３段目。「ガラ空きだぜぇ！」

ポーズ

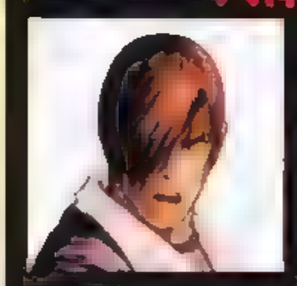
[illegible]
「あくびが出るぜ」余裕だね！

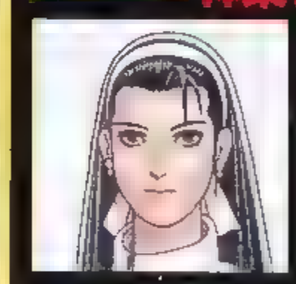
勝利ポーズ
「俺の…勝ちだ！」イカス！

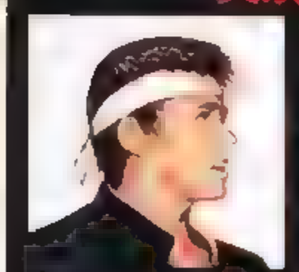
ストライカー動作

[illegible]
こんな強力な技を出してくれるとは、京ちゃん頼[illegible]になるねぇ。

相関キャラ

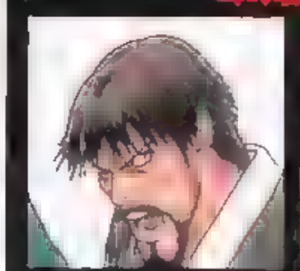
八神 庵

660年もの間、草薙家と対立している八神家の子孫。
異常なまでに草薙家（というより京への）復讐に執着している。

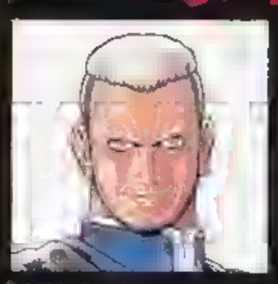
神楽ちづる

本名“八咫ちづる”。三種の神器の１つ、「八咫の鏡」を守護し、オロチの封印を護る八咫家の末裔。ＫＯＦ'96の主催者。

矢吹真吾

京と同じ高校に通う高校２年生。京のことを半ば神として崇拝している。けなげな草薙パシリ１号。だが、この夏見事主人公チームに。

ユキ

京の彼女。文武両道で、しっかり者の美人。現在、二輪免許取得のため教習所に通っている。京と一緒にツーリングを楽しめる日も近い？

草薙柴舟

京の父親。ＫＯＦ'95では、ルガールに洗脳され変わり果てた姿で息子にに襲いかかるが、京の拳により目を覚まされる。

ゲーニッツ

オロチ八傑集の中でも特に実力を持つ「四天王」の１人であり、ＫＯＦ'96のボス。
京が唯一不覚を取られた相手。

草薙京（くさなぎきょう）

プロフィール

格闘スタイル：草薙流古武術＋我流拳法
誕生日：12月12日
出身地：日本
血液型：B型（RH－）
身長：181cm
体重：75kg
趣味：詩を書くこと
好きな食べ物：焼き魚
得意なスポーツ：アイスホッケー
大切な物：単車と彼女（ユキ）
嫌いな物：努力

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回1位	第2回1位	第3回5位	第4回1位	第5回1位
第6回6位	第7回3位	第8回1位	第9回2位	

※プロフィールは『ザ・キング・オブ・ファイターズ'99』のものです。人気投票の順位は総合順位です。

©SNK 1994,1995,1996,1997,1998,1999

荒咬みから追加される技。「甘めぇぜ！」

炎をまとった拳でパンチ。「ボディが甘い！」

唯一横文字（？）の技。弧を描いて蹴りかかる。

2連続で蹴りをくり出す。連続技にぴったり♡

突進して相手を燃やす技。「おりゃ、燃えろぉ！」

空中で相手を3回蹴る技。「96」から消えてしまう。

超必殺技

『99』の新超必。「受けろ！このブロウ!!」

京の乱舞技。「これが草薙の拳だぁ！」

『96』『97』では「秘奥義」がついていた

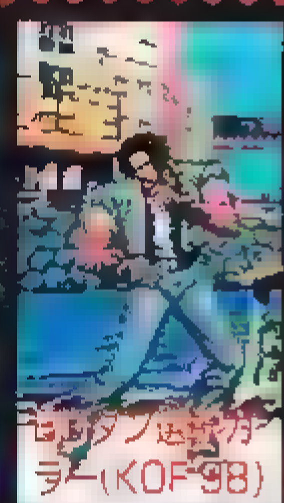
上段、下段がある当て身。「なめんな！」

毒咬みからの追加技フィニッシュ！

毒咬みからの追加技。肘攻撃だ。

衣装

ブラックジーンズで登場



めずらしい灰色ガクラン

こちらはよく見る青のガクラン

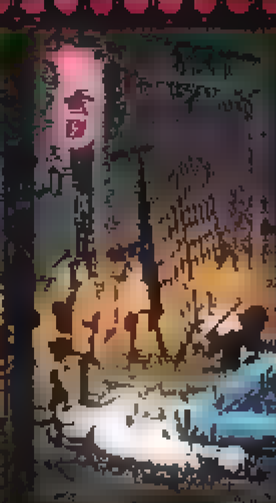
炎の赤？とはちょっと違うね

乙女の憧れ（？）白ガクラン

さぁ、誰を呼出すのかな？

指先から炎を出し「いくぜ！」

京、しっかり！目を覚ませ！



力つきばったり倒れる

くやしそうにうつむく京

草薙家の血と宿命に捕らわれることなく我が道をゆく男

京の体に流れる血の宿命とは…？

「万年留年」や「趣味は詩を書くこと」など、やたらお茶目（？）な部分が目立つ我らが主人公だが、ご存じの通り、彼にはとても重く厳しい宿命の血が流れている。

千800年前、ヤマタのオロチを倒したといわれる草薙家。だがオロチ一族は現在もなお存在し続け、草薙家の末裔である京は彼らを狩る運命にあるという。そして、660年前、志の違いにより激突し、以後長い歴史を対立し続けてきた八神家の存在…。

京の毎日は、常に命の危険と隣り合わせなのだ。

草薙家現当主そのご幼少時代…

人でありながら人にはない力を持つ草薙家の一族は「炎を操る武術」である「草薙流古武術」を代々継承している。もちろん京もその正統な後継者だ。

京は幼い頃から父・草薙柴舟によって武道家としての厳しい訓練を施され、めきめきとその才能を開花させていった。嫌いなものが努力である京にとって、その英才教育はつらいものであったに違いないが、負けん気の強さと、持って生まれた類い希なる格闘センスで挫けることなくこなしていったようだ。

しかし、結構悪ガキだったという噂から想像するに、柴舟の手をかなりわずらわしたことであろう。

そんな京は若干15歳という若さで父を越え、その3年後、18歳で全日本異種格闘技選優勝を果たす。現在は草薙家の当主であり、その実力は歴代当主の中でもトップを誇るものらしい。

未だ卒業にいたらない京の学生生活

御年二十歳を迎えられている京だが、未だ高校在学中なのは周知の事実。そんな彼は普段どのような学生生活を送っているのだろうか？

学校では、他の生徒が京より年下ということと、京を恐れているという理由で、誰も近寄ってこない（ただし、ご存じ京に憧れてやまない矢吹真吾と彼女のユキは別）という孤高の高校生活のようだ。ちなみに部活動には所属していない。

ユキとは、休日一緒にだらだら過ごしたり、バイクで2人乗りして遊びにいったりと、世の中のカップルと変わらず青春を謳歌しているらしい。

また、庵との対立やオロチ一族を狩る運命など、学校以外でも色々忙しいのでは…？という疑問もあるが、普段はごく普通の20歳の男の子らしい生活をしている。京自身は、そのような宿命や当主としての義務に捕らわれることを嫌い、闘う時は己の意志によるものとしている。

運命に翻弄されることなく、自分の意志をちゃんともっているあたりは素晴らしい。が、高校生活の方はいささかマイペース気味かも？

しかしそんなアンバランスなところも草薙京の魅力の1つなのだ。

そして、京を取り巻く新たな展開が…

オロチ一族との長い宿命の闘いに、決着がついた『KOF'97』。それによって京は、やっと自分に流れる血の運命から解放されたことになる。KOFのことをテカイ退屈しのぎといっている京にとって、やっと存分にその格闘技の祭典を楽しめることになっただろう。

しかし今年夏、まったく新たな展開に京は巻きこまれていくことに…。

もはや、まっとうな人生を歩むことを諦めざるを得ない京。生まれ持った伝説の血とそれに伴う宿命の力を、まわりがほっといてはくれるわけがない!!

彼の意志とは関係なく襲いかかる数奇な運命。しかし京は、それに対し逃げることなく真っ向から立ち向かう。運命に従うことではなく、自分の意志で彼は今日もゆくのである！

いつでも真っ直ぐな京。逃げることなく立ち向かう、そんな強さを持った愛すべき主人公だ

設定原画

開発者様からの一言

草薙君へ
世の流れからか、君もついに主役の座からおりてしまいましたねぇ。色々と大変な目に合わせたけど、いつでも君らしくがんばってくれました。
これからは、Ｋにまかせましょう。
大役ごくろうさまでした。
Ｐ．Ｓ．そうそう草薙君、『ＳＮＫ vs. ＣＡＰＣＯＭ』でもがんばってね。

開発者より

Ｑ＆Ａコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をＳＮＫさんに答えてもらうぞ。

Ｑ 京は『'99』で、ついに私服を公開しましたが、彼自身のファッションのこだわりなどありましたら教えてください。

Ａ 自分に似合えば何でもＯＫです。ちなみに今回の私服は、秘密結社から逃走する際にどこかからパクったものです。

Ｑ 京は『'99』で、自分のコピーを何体も造られましたが、彼はそれをどのように思っているのでしょうか？

Ａ 『冗談じゃねぇ』と思っています。

Ｑ 京は庵から、憎しみを思いきりさらけ出されていますが、そのことをどのように感じているのでしょうか？

Ａ かなりうっとーしく思っています。

Ｑ 京のモデルになった人物はいますか？

Ａ 特にいません。

Ｑ 京というキャラクターが生まれたきっかけや、エピソードなどを教えてください。

Ａ ＳＮＫの人気キャラクターが総出演するというコンセプトのゲームの中に、『餓狼』や『龍虎』のキャラに負けない『ＫＯＦ』の主人公として誕生した彼ですが、当時なかなかいいアイデアが出ず、試行錯誤の日々でした。
なんとはじめは族の頭で『暴島 翔』と呼ばれていました。さらにその前は『良牙』でした。

Ｑ 『草薙流古武術』という重大な運命を背負っていますが、本人はどのように受け止めているのですか？

Ａ てきとーに受け止めています。

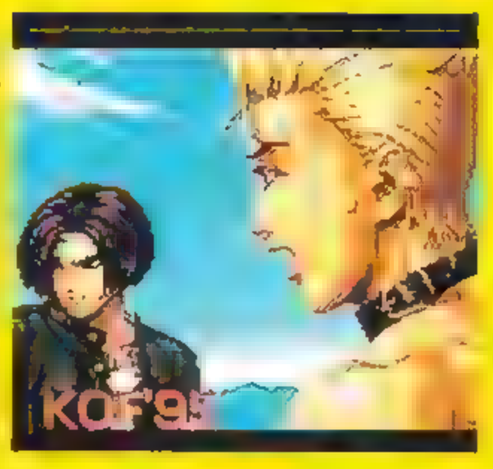
～KOF'94～
(CV／野中政宏)

～KOF'95～
(CV／野中政宏)

～KOF'96～
(CV／野中政宏)

エンディング集

闘いを終え、ともにチームを組んだ紅丸、大門と励まし合う。うん、さわやかなエンディングだ



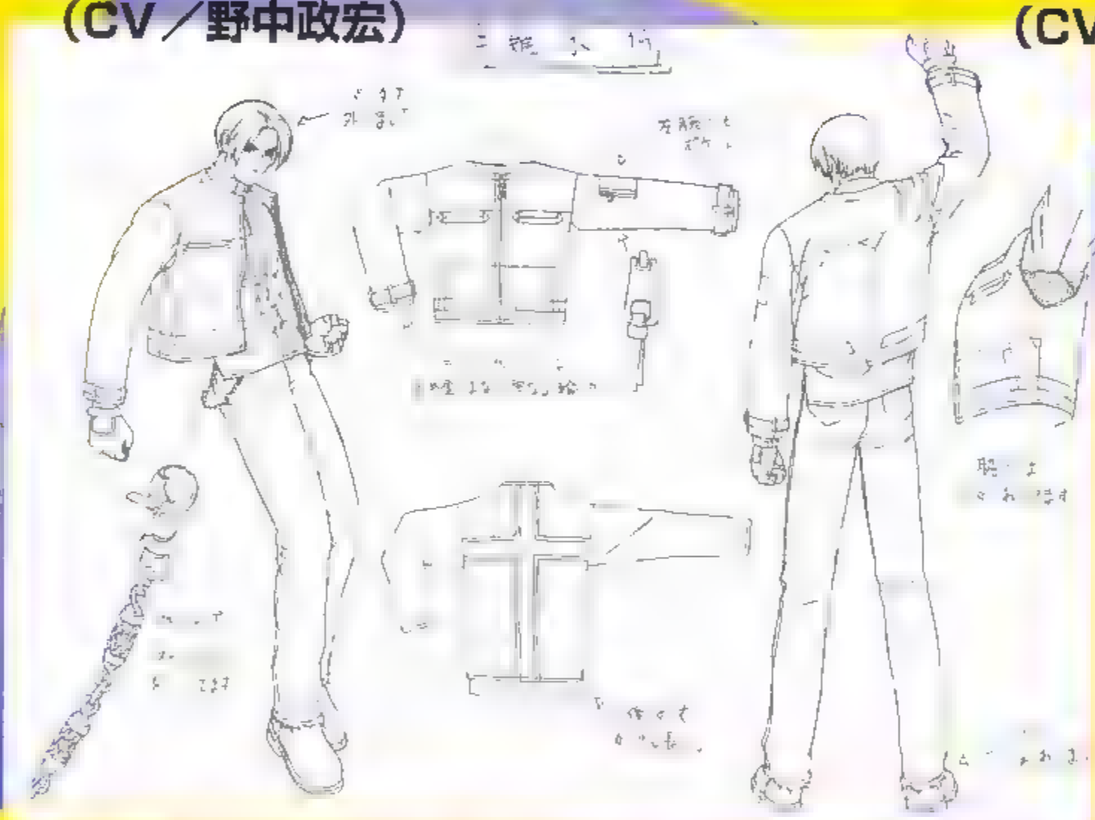
大会の影にうごめく何かの力に気づく京たち。この辺からオロチのなんだか、なんと言えばいいのかなんとなくなっていくる

必殺技一覧表

	KOF'94	KOF'95	KOF'96	KOF'97	KOF'98	KOF'99
必殺技						
百八式・闇払い	○	○				
百式・鬼焼き	○	○	○			○
四百弐拾七式・轟鉄						○
百壱式・朧車	○	○				
弐百拾弐式・琴月 陽		○	○	○		
七拾五式 改		○	○	○	○	○
R.E.DKicK			○	○	○	○
百拾四式・荒咬み			○	○		○
百弐拾八式・九傷			○	○	○	○
百弐拾七式・八錆			○	○	○	○
百弐拾五式・七瀬			○	○	○	○
外式・砌穿ち			○	○	○	○
百拾五式・毒咬み			○	○	○	○
四百壱式・罪詠み			○	○	○	○
四百弐式・罰詠み			○	○	○	○
九百拾式・鵺摘み			○	○	○	○
超必殺技						
裏百八式・大蛇薙	○	○				○
秘奥義 裏八百式・大蛇薙			○	○		
最終決戦奥義"無式"(三神技の壱)				○	○	
百八拾弐式						○

～KOF'97～
(CV／野中政宏)

～KOF'99～
(CV／野中政宏)



～KOF'98～
(CV／野中政宏)

特選メッセージ

KOF'94
●勝利ボイス
「運がよかったな！　もう少しやってりゃ消し炭だったぜ！」(vsアメリカチーム)

KOF'95
●勝利メッセージ
「八神！　オレを殺すには全然役不足だぜ。八神家もおまえで終りだ！」(vsライバルチーム)

KOF'96
●勝利メッセージ
「実力のねぇ奴が大悪党になれるかよ！　笑わせるぜ！」(vsボスチーム)

KOF'97
●超必殺技ボイス
「歴史が違うんだよ」(最終決戦奥義"無式"三神技の壱のフォロースルー)

KOF'98
●勝利メッセージ
「ケリはつけたぜ!!」(vs八神チーム)

KOF'99
●勝利メッセージ
「教えてやれることは何一つないぜ。こっちが聞きたい位なんだからな」(vs主人公チーム)

ついにその姿を現したオロチハ傑集。宿命の闘いの予感になぜか微笑む京。血が騒ぐのか？

オロチを倒し、長い闘いの歴史にピリオドを打ったかに見えたが？彼とはまだまた続きそうな予感だ

日本代表チームの復活。やっぱり気の知れた仲間とのお祭りは最高だったろう。笑顔がさわやか！

次号予告

次回のNEWキャラクターテキストは麻宮アテナが登場！

KOF'99では、髪をばっさり切ったりショートパンツにしたりと、ファンの意表を突く激変をとげた彼女。その心境やいかに!?

お楽しみに！

Hello, Good bye

安井邦彦連載
Vol.40

情緒あふれる"日本の秋"を色々

八神　庵
『THE KING OF FIGHTERS '99』
©SNK　1999

安井邦彦(やすい くにひこ)
誕生日 12月12日
出身地 愛知県
血液型 A型
趣味・特技 音楽鑑賞、ラリーキング(ハーモニカも乗るが今はお休み)、夜中のギター演奏
[illegible]
[illegible]としてのキャリア
●オジオゲームキャラ 八神庵(KOF'95、'96、'97、'98、'99、KOF京)、サンセルマン伯爵(真説サムライスピリッツ武士道烈伝)、[illegible]「あずきさん」、アガラギ小[illegible]
●海外ドラマ [illegible]「ER 緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

八神庵役でおなじみの安井邦彦がお贈りする、安井テイストあふれる連載コラム。今回は、安井邦彦が大好きだという"日本の秋"について、おおいに語ってくれるぞ！さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへとご案内～。

懐かしいにおいのする日本の"秋の歌"

皆さん、こんにちは。暑い夏も今は遠く、いよいよ秋ですね。僕は1年の内で秋が1番好きです。理由は色々あるんですが、今回は「秋になると、ふと"日本のこころ"を思い出すから」とでもいっておこうかな、ハハハ。

今月は僕の大好きな"日本の秋"についてのお話でもさせていただきましょう。

秋、日本の秋…皆さんは何を思いうかべますか？ 食べ物なら梨、柿、栗、ナス、サンマ…？ ハハハハ。

風景なら紅葉？ そう、秋になると必ず思い出す日本の歌、♪秋の夕日に、照る山もみじ、濃いも薄いも数あるなかに…♪ …知ってます？

または、♪まっかだな、まっかだな、つたの葉っぱもまっかだな、もみじの葉っぱもまっかだな！…♪ …なんて、もみじが出てくる歌ばっかりですよね、ハハハ。皆さんも小学校で習いませんでしたか？ 僕はねえ、日本の秋というか"秋"というと、いつもこういった歌を思い出します。そして心の中で幾度となく口ずさんでしまうんですね…。だって紅葉のもみじって、本当に日本的な景色だと思いませんか？

季節感を求めてふらり旅

僕は今、東京という季節感の乏しい都会に住んでいるので「ああ、秋だなあ」ってしみじみと感じることがあまりなくて、少しさびしくなったりします。だから毎年秋になると、ふらっと山の方に出かけて紅葉なんかを見て「ああ、秋だなあ」って感じるんです。子供みたいかな？

ちなみに夏はね、隅田川の花火大会というのを見にいくんです。それもやっぱり1人でふらっとね…。

仕事でいけないこともちろんあるんですけど、それ以外は万難をはいして出かけます。だって隅田川の花火大会ってすごいんですよ。1時間半ほどの間に2万発も打ち上げるんです。

隅田川の上とはいえ、周囲はビル街ですから、街中でさく裂する色とりどりのせん光と爆発音…。浴衣の女の人もたくさん見ていて…。都会の中でほんの一瞬だけ鮮やかに感じる夢のような夏の風情なんです。

で、そうそう秋、秋ですよね。ハハハ。

秋の色は赤とオレンジ色かな…？ やっぱり紅葉のイメージですよね。赤とんぼも秋の昆虫だしね。それに、赤は僕の大好きな色のひとつで、今月の写真のTシャツもそうですけど、赤い洋服って僕はけっこう持っています。

そういえば僕の愛するネオジオキャラ、八神庵も髪の色が赤で、パンツの色も赤…。あらまァなんという偶然かしら（今さらという気もしますが…）!?

でも赤い色が好きな人は情緒不安定の傾向があるというから注意しないとね。だから庵は狂暴なのかも、ハハハ。てなわけで、そろそろとりとめのない秋物語もおしまい。

では皆さん、また次回!!

安井邦彦のおヤスイ御用だ！

Q 先月号でもお話していた庵の"新しい彼女"とはいったいどういう方なんでしょうか？

●藤原智之さん(大分県)

A 今まで八神庵というキャラクターの声やその心情を演じさせてもらってきたこれは人間としての情感が入りこむすきまもあるな、なんと勝手に思ったこともあるんですが、先月号の庵の「NEWキャラクターチキスト」の中にある、開発者様の一言では、とてもそんなフルです。エグんです。というのは、商の涙もありません」という「メ[illegible]トがあって、結構納得してしまったりして。

そんな庵の新しい彼女は、もはや人間ではないのでは？今ふとそんな気がしました。そうそう、キャッシュ神話のメドゥーサのような女とか？髪のもやもやとか？ あ、オッチはもう終わったんのよね。

女井邦彦への質問を大募集するぞ！ 採用された方には、安井邦彦サイン色紙をプレゼントしちゃいます！

はがきに質問、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記して当コーナーの宛先まで。

宛先
〒[illegible]
東京都文京区水道[illegible]
[illegible]ビル202
株式会社 [illegible]
[illegible]部「安井邦彦のおヤスイ御用だ！」係

さかなのさんぽ

Vol.41 生駒治美連載

ナコルルと紫ナコルルの1人芝居に挑戦!!

声優・生駒治美が、感じたままに語ってくれる連載コラム。
今回はサムスピOVA第2巻のアフレコについて。
ナコルルに対する思い入れの強さを再確認！

平穏に秋を迎えつつサムスピOVA第2巻の収録がおこなわれた

透明感のある空気を感じられるようになった。ひんやりとした風も心地よい。ノストラダムスの大予言も幸い何も起こらず、旨味の秋を楽しむことができている。私の心配していた「カッシーニ」も無事通過していったようだし、このままいくと平穏に世紀末をやりすごせそうだね。

さて、今回は『サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝』OVA第2巻の収録について話そうかな。

前回はずいぶん時間がかかっていて、みんなへろへろになってしまったけれど、今回は収録の方法も変えてくださって、スムーズに収録することができた。

しかし仕事の都合により、ガルフォードさんと覇王丸さんが別収録で、出演者の少ない収録はさらに輪をかけて閑散としていたのだ。

それでもみんなよく知った仲なので、「広々とスタジオ使えるねぇ」と1人で椅子を3つぐらい占領したり、足を伸ばしたりと普段では考えられないでっかい態度でリラックス。

さらに、いない人の声をやってあげたりと和やかなムードでアフレコが進んだ。

けいちゃんも今回で2回目とあって、大分慣れたようで、かわいいリムルルを演じていましたよ。そして壊帝ユガーズコンビ（アスラと色のお2人）は絵はめちゃめちゃカッコよくて大満足なんだけれども、「台詞が少なくて叫んでばっかり…」と嘆いていましたな…。

生駒治美にとって大自然の申し子ナコルルとは

私はさほど別の方との絡みがなくて、ナコルルと紫ナコルルの掛け合い（1人芝居）に専念していたといった感じ。この2人の掛け合い部分が多くて今回は使い分けるのに神経を集中していましたね。私にとってナコルルは天使か妖精のような清らかな存在。森羅万象を愛し、人間のどろどろした醜い感情をどこかに置き忘れてきたような。

だから、現実世界での人間くさい関係の中では次元が違うから、彼女の考えは浮いてしまうんだよね。当然まわりの人々には理解できないもどかしい存在であろう。私たちのような俗世の者たちから見ると、悪くいえば偽善的に映っちゃう。

でも、彼女は自分の正しいと思った心は曲げない真の強さを持っている。そして自分が守らなければならないと思った存在に対しては、自らを投げ打ってでも尽くしてしまう。心を和ませてくれる、美しい大地のような優しい存在でありながら、大自然の厳しさ、強さを持ち合わせているのがナコルル。今回のアフレコでまた、彼女はやはり大自然の申し子だと感じたね。

ナコルルと紫ナコ2人の演じ分けに神経集中！

今回このOVAで一番驚いたのは紫ナコルルが一緒に出ていたことなんですよね。ゲームの中では設定としていろんなナコルルがいてもよいとは思っていたのですが、OVAはシリアスなお話なのに、なぜ紫ナコがナコルルと同じ空間にいて会話しているのだろうと、初めはすごい違和感を感じていました。

でも、自然に育まれた清らかな心と、人間くさい心という2つの矛盾した心の葛藤を、紫ナコの存在を借りて表現しているんだ。それが今回の彼女のテーマなんだと思えた時、あえて誇張して気持ちを出した方がいいなと思いました。ナコルルは煙たがられるくらいにまっすぐに、紫ナコは嫌味なくらいに意地悪く演じさせてもらいました。2人のナコルルからそんな姿を感じてもらえれば、と思います。じっくりとご観賞あれ!!

生駒治美 This is NARUMI IKOMA

2月5日生／大阪府出身／A型／B80・W58・H86／趣味：スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。TVアニメ『十兵衛ちゃん』丸山翔子、『ムチッコ物語』テントウムシ花子、『おじゃる丸』金ちゃん役でも活躍中。SNKラジオ番組『ねおちゅぴ』のパーソナリティも務める。

ちょっとひとやすみ…

今までやられたお仕事の中で一番大変だったのはなんのお仕事ですか。

私も声優を目指してるので、これからも頑張ってください。

●八尋泉美さん（福岡県）

やはり、DJSで1人4役掛け合いで演ったのが大変だったね。あの時はマイク移動まであったもんだから、右往左往してとんだ大道芸人よ。おまけに声色が似通ったミカ、ナコルルとマリー、キングなんだもん。あっ、そういえばシャルロットもいたな。今度演らせる時はまったく別の声にしてくれ！ じゃあ完璧に使い分けてみせるからね。

生駒治美への質問を募集するぞ！ 本人のことや演じるキャラに関することなど、どんなことでもOK！ 採用された方には、生駒治美サイン入りナコルル&リムルルポスターをプレゼント!!

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして生駒治美への質問、当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「さかなのさんぽ11月号」係
おハガキ、待ってます！

NEW バージョン

いいことずくめ！ネオポケNEWバージョンが10月21日に発売されるぞ！

10月21日にネオポケニューバージョン「NEW！ネオジオポケットカラー」が発売される。より小さく、そしてより軽くなって、カラーバリエーションも新たに追加。そのうえ値段もさがって登場する新しいネオポケを、びしっとチェックしてみよう。

リニューアルされて、ぐっと使いやすく便利になったネオポケのニューバージョンが10月21日に発売されるぞ。

今までと比べてどこが変わったのかというと、まず本体の軽量・小型化だ。

サイズは従来のネオポケカラーと比較して幅4㎜、奥行き6㎜小さくなっている。ちょうどひとまわり小さくなった感じだ。また重さは20g軽くなっている。

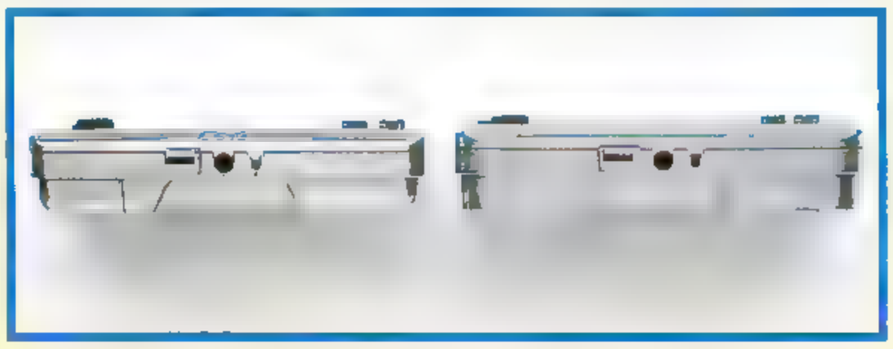
実際にプレイしている時の操作感はだいぶ違ってくるし、外出時のカバンの中での収まり方にも差が出るはずだ。

しかし、小さく軽くなっても画面サイズは従来のまま。携帯用ゲームハードの中で恐らくナンバーワンであろうその画質は、ダウンサイジング後も充分楽しめるわけだ。

それからカラーバリエーションの追加も見逃せないポイント。従来型で人気の高かった3種類に加え、今回パールブルー、クリスタルイエロー、クリスタルブルー、クリスタル、ソリッドシルバーの5種類が追加されている。これで選択の幅も広がるに違いない。

しかも、価格はこれまでより2千100円も安くなっているのだ！　これは1年前に出たモノクロ版のネオポケよりも低い値段。もちろんこれまでに発売されたソフトもすべて遊べるし、これもはもう買うしかない！

左がネオポケのニューバージョン。はっきりいってひとまわり小さいです！



左がニューバージョン。カタログスペック上は同じはずの「高さ」も、新しい方が低いような・

最新リポート!! ネオポケ

NEW！ネオジオポケットカラー本体スペック

【製品名】
・ＮＥＷ！ネオジオポケットカラー
【基本性能】

・ＣＰＵ	16ビット
・液晶	専用反射型カラーＴＦＴ 160×152ドット サイズ：45mm×48mm
・システムソフトウェア	世界時計 カレンダー 星占い アラーム機能 擬似カラー対応
・同時発色数	146色
・使用電源	単3型電池2本使用
・連続動作時間	約40時間（アルカリ電池使用時）

【サイズ】
・126mm（幅）×74mm（奥行き）×30．5mm（高さ）
【重量】
・約125ｇ（電池重量含まず）
【外部端子】

・通信	有線通信ケーブル用5ピンコネクター 無線通信ユニット
・音声	ステレオヘッドフォン端子
・電源	ＡＣアダプター

【発売予定日】
・99年10月21日
【予定価格】
・6，800円
【カラーバリエーション】
・パールブルー、クリスタルイエロー、クリスタルブルー、クリスタル、ソリッドシルバー、プラチナブルー、カモフラージュブルー、カーボンブラック

※赤文字の部分は現行のネオジオポケットカラーからの変更点、及び本体のニューカラーになります。

10月21日に同時発売が予定されているソフト

●SNK VS．CAPCOM　激突カードファイターズ
SNKサポーターズバージョン
16M／SNK／デジタルカードゲーム／3，800円

●SNK VS．CAPCOM　激突カードファイターズ
CAPCOMサポーターズバージョン
16M／SNK／デジタルカードゲーム／3，800円

●パチスロ　アルゼ王国ポケット　HANABI
4M／アルゼ／パチスロシミュレーション／3，800円

●ビーストバスター～闇の生体兵器～
16M／SNK／アクションＲＰＧ／3，800円

●ポケットラブ～if～
16M／キッド／恋愛シミュレーション／4，800円

●キング・オブ・ファイターズＲ－2<キャンペーン版>
16M／SNK／格闘アクション／2，980円

●バイオモーター　ユニトロン<キャンペーン版>
8M／夢工房／RPG／1，980円

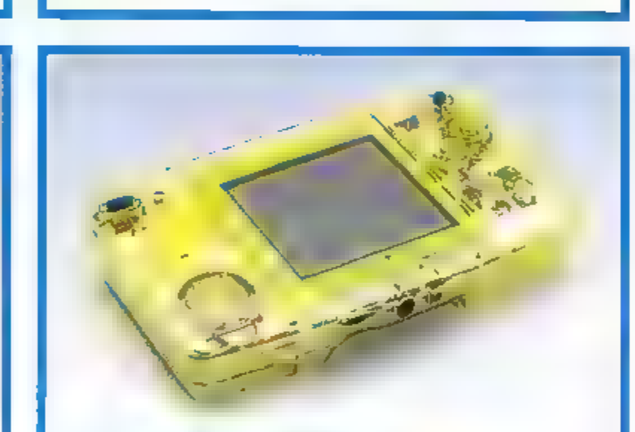
●電車でGO！2　ON　ネオジオポケット
32M／SNK／シミュレーション／4，500円

※タイトルから順にメガ数、メーカー、ジャンル、予価（税別）です。

新タイプのソリッドシルバー。
ぐっとおとなっぽい雰囲気で

新タイプのパールブルー。
シンプルでいい感じだ

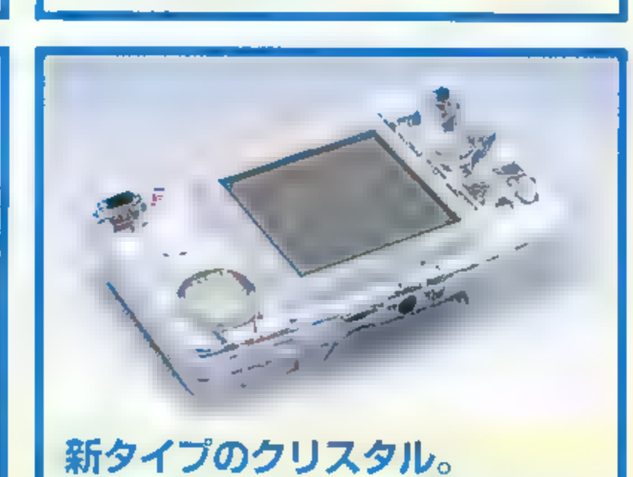
以前からあるプラチナブルー。
残るってことは人気があるのだ


これも新タイプの
クリスタルイエロー。
今はやりのスケルトンタイプ

これも以前からある
カモフラージュブルー。
青を基調にした迷彩色だ

クリスタルブルーも新タイプ。
ブルーはスケルトン系で
もっともはえる

カーボンブラック。
これもモノクロ時代からある
ネオポケの定番カラー


新タイプのクリスタル。
無色だとおしゃれな感じよりも
メカっぽい感じに

秋の２大ゲームイベントにてSNKの新作を徹底チェック！

ゲームショウ'99秋＆回AMショーリポート

今年の秋も、東京ゲームショウ、AMショーと、恒例の新作ゲームのイベントが開催された。待てない期待の新作が目白押しだったぞ。それではＳＮＫを中心に、ショーの模様をリポートしたい。

東京ゲームショウ'99秋

去る9月17～19日にかけ、新作家庭用ゲームが一同に会する「東京ゲームショウ'99秋」が幕張メッセで開催された。

ゲームメーカーやそれに関係する出版、物販など、全74社が出展。そしてここで紹介展示されるタイトルは、何と約450タイトルにものぼった。

そして会場には海外からの報道陣も多数訪れており、ショウの注目度の高さがうかがえた。

開催当日は幕張メッセに長蛇の列がつくられた

SNKの今回の出展では、メーカーの枠を越えて実現した話題の新作『SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ』をはじめ、サムライスピリッツシリーズの新作『剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章』、超美麗グラフィックで魅せるサクノス制作のRPG『KOUDELKA』、そしてコンパクトになって価格もさがった『NEW!ネオジオポケットカラー』などがなんといっても目玉であろう。

昨年よりも大規模になったＳＮＫブース

さらにブース内では、ネオポケカラーの新作ソフトが、新旧あわせて何と22作も展示された。その中で「SNK VS. CAPCOM」の第2弾『頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM』も公開されたのだった。

それでは以下、SNKブースをくわしくリポートしてみよう。

物販コーナーでは、初めての試みとなる柳生課長のクッズも登場

ネオジオポケット・カラー

SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ

いよいよ発売が10月21日と迫ったSNKとカプコンの夢のプロジェクト、『SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ』。この企画の実現は、会場でもさまざまな注目を浴びていた。

そしてブースの特設ステージでは、SNK代表とカプコン代表が巨大カードを使って対戦し、このゲームの基本ルールを実演してくれた。分かりやすいのに奥が深いこのゲームの内容に、集まったファンも固唾を飲んで聞き入っていたぞ。

なお、このゲームの詳しい内容についてはP46を参照して欲しい。

広告でおなじみの顔ぶれも登場。2人ともＳＮＫの開発者なのだ

ゲームの説明とは思えぬほど、ステージの上は白熱！

NEW!ネオジオポケットカラー

好評発売中のネオジオポケットカラーだが、10月21日、またもやニューバージョンが

コーナーではめいっぱいネオポケを楽しむユーザーの姿か

東京 第37

両イベントとも、発売まで

登場する。その名も『NEW-ネオジオポケットカラー』。本体がコンパクトになり、値段も6千800円とリーズナブルになったのだ。

ちなみに、会場に設置されたネオポケはすべてこの『NEW!』になっていた。実際に手に取ってみて、その軽さと小さにビックリ。まだ持っていない人はもちろん、既存のユーザーにも、ぜひ『NEW!』の手頃な感覚を試してもらいたい。

また、ここでネオポケの新たなパートナー企業として、「真・女神転生シリーズ」などで知られるアトラスが参加することも発表された。どんなタイトルが発表されるのか、今から楽しみだね

今まで発売されたタイトルがズラリ。なかなか壮観だったぞ

頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM

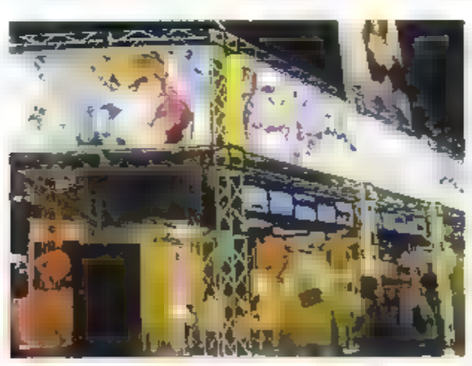
発売を12月に控えた「SNK VS. CAPCOM」の合作第2弾が、ネオポケコーナーで展示された。

この時展示されたものはデモ画面ではあったが、豊かにアニメーションするSNKキャラとカプコンキャラは、ファンの期待を高めるには充分なものだったぞ。

他に会場で展示されたネオポケの新タイトルは以下の通り。もちろん、既発売のものも多数展示されていたぞ

会場で実際にネオポケに触れ、その魅力を感じた未体験ユーザーも多かったのではないであろうか

- バイオモーター-ユニトロン〈キャンペーン版〉
- パチスロ アルゼ王国ポケット HANABI
- ビーストバスター ～闇の生体兵器～
- ポケットラブ～i-f～
- パーティーメール
- 電車でGO-2 ONネオジオポケット
- ファーゼライー
- 機甲世紀 ユニトロン
- つなげてポンッ-2
- パチンコ必勝ガイド ポケットパーラー
- ネオ・21


鮮やかに映し出された両メーカーのキャラ、SNKの自信がうかがえる

アーケードステーション

剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章

PSオリジナル作品として目下制作中の『剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章』。この「剣劇エンターテイメント」という一風変わったジャンルのゲーム内容を、特設ステージでは開発者のインタビューと未公開ムービーの上映によってプロモーションしていた

設定は『アスラ斬魔伝』から20年後に移る。離天京と呼ばれる孤島を舞台に、宿命を背負った13人のキャラクターたちが出会い、闘うという、対戦格闘のシステムを残しつつも、よりストーリーを強調した内容となる。老人となった霸王丸や、精霊となったナコルル、リムルルの登場のたびに観客の中でざわめきが起こっていたぞ。

また、ブース内では開発中のゲームが設置されており、実際にプレイすることもできた。今冬の発売がますます楽しみになったぞ。

開発のエピソードやテモムービーを楽しむことができた

コーナーでは新作の体験もできたぞ

東京ゲームショウ'99秋

KOUDELKA

元スクウェアのスタッフたちが独立して設立されたサクノス。『KOUDELKA』は、このサクノスの制作によるPS用RPGだ。

会場では「クーデルカシアター」と呼ばれるミニシアターが設置され、評判を裏づけるかのごとく、常に長蛇の列を作っていた。

シアター内に入ると、次々に映し出されるハイライトシーンが観客の心を奪い、立体音響と照明が画面を盛り上げる。戦闘シーンや詳しいシステムの解説こそなかったが、その内容たるや、『KOUDELKA』の魅力が存分に伝わるものだった。

発売が12月に延期されたのは残念だが、それだけ素晴らしい内容に仕上がっていることだろう。期待して待っていよう。

シアターを出る時にはムービーの入った体験版も配られた

ネオジオ

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

今年の夏も大ヒットとなった『ザ・キング・オブ・ファイターズ'99』。家庭用ロムの発売に先駆け、こちらもSNKブースにて展示された。

人気シリーズなだけに、プレイする人が絶えず、このゲームの安定した人気を再確認させられた。

すらりと並んだKOFの試遊機

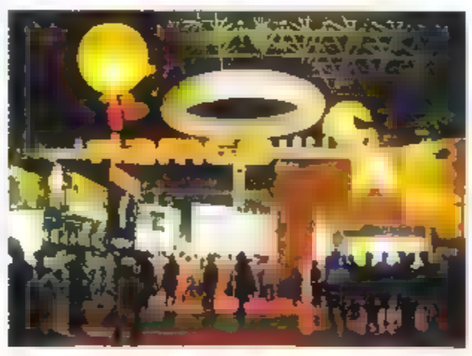
今回のゲームショウでは、何とプレイステーションの後継機『PS2』の発表がおこなわれ、大きな話題を呼んでいた。ちなみにPS2にはナムコ、スクウェアをはじめとするメーカーが参入を発表しており、発売予定ラインナップは、この時点で何と44タイトルにのぼる。

対するドリームキャストのセガブースでは、次々とハードを盛り立てる目玉タイトルを次々と出展。こちらもかなりの盛況ぶりだったようである。

プレイステーションの新作ソフトでは、ナムコ、エニックス、スクウェアといった、一般でも名前の通ったメーカーに人気が集中しており、それぞれのブースにはファンが殺到していたぞ。

噂の自世代PSもいよいよ登場し、ますます激しくなっていく家庭用ゲーム界。今後とも、各メーカーの動向から目が離せないぞ。

かの有名RPGの続編の登場に、ファンの目はモニターにくぎづけ


ナムコの名を一躍有名にしたパックマン、ネオホケても遊べるぞ

ネオホケとも連動を果たしたドリームキャスト。今後の展開は？

AMUSEMENT

去る9月9日～12日、国際展示場東京ビックサイトにて、第37回アミューズメントマシンショーが開催された。

全79社がビデオゲーム、プライズマシンなど、それぞれ最新のアミューズメントマシンを展示し、その内容は人気シリーズの続編はもちろん、ゲームセンターならではの大型筐体、手や足を使用して入力端末を多様化したものなど、家庭用ゲームとの差別化をはかったものが目立った。

気になるSNKブースはというと、現在もなお人気沸騰中の『ザ・キング・オブ・ファイターズ'99』をはじめ、『原始島2』などの新作を展示。また、物販やコスプレイベントで終始盛り上がっていたぞ。

それでは、SNKブースの様子をリポートしよう。

ビデオゲーム

対戦格闘ゲームの新作に関しては、残念ながらアナウンスはなかった今回のSNKブース。

とはいえ、出展された新作を見ると、シューティング、レースゲームとそのジャンルは多岐に渡っている。

以下、目立ったものを作品ごとに解説していこう。

原始島2

この雑誌が出る頃には、すでに全国のゲームセンターで稼働しているであろうSNKの新作シューティングゲーム、『原始島2』。

このゲームはいわゆる横スクロールシューティングと呼ばれるゲーム。プレイヤーは戦闘ヘリを操って、現代に蘇った太古の恐竜と闘っていくのである。詳しくはP44の記事を参照して欲しい。

ちょっと懐かしい印象のゲーム。普遍的な面白さがあるぞ

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

7月の発売から少し経っているとはいえ、もはや解説をも必要としない人気対戦格闘ゲーム。

訪れたファンが見せる華麗な連続技に、筐体のまわりには常に人だかりができてにぎわっていたぞ。

ストライカーズ1999

彩京の名作シューティング、ストライカーズシリーズの第3弾『ストライカーズ1999』。

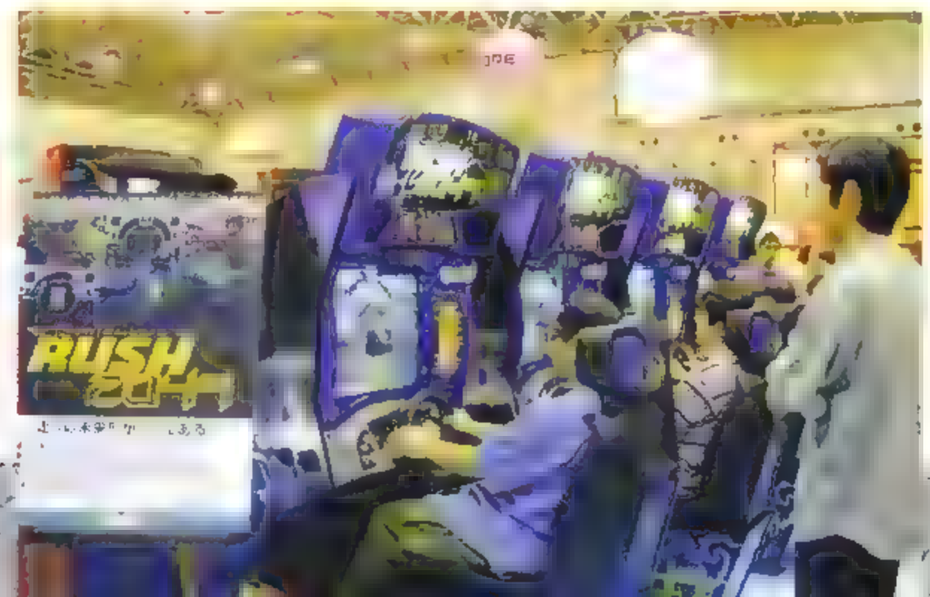
根強いファンを持つ彩京のシューティングゲーム

このゲームは、実在の戦闘機を操って、敵の戦闘機を撃破していく縦スクロールシューティングゲーム。撃墜する爽快感を徹底的に追及したこのゲーム、初心者からシューターまで満足すること間違いなしだろう。

サンフランシスコラッシュ2049

『サンフランシスコラッシュ2049』は、アメリカのアタリ社が開発した、未来を舞台にしたレースゲームだ。

美麗なグラフィックで描かれたコースを、3Dのマシンが疾走する。レースゲームならではのコクピット型筐体は臨場感も満点。ブースでは、子供から大人まで幅広いユーザーが楽しんでいたぞ。



このように筐体が並ぶということは、通信対戦も？

新作でもすぐに盛り上かれるのかガンシューティングのいいところだよね

気になる発売予定だが、今のところ詳しい情報は出ていない。続報が楽しみだね。

インベージョン（参考出展）

今回のAMショーでは、まったく新しいSFガンシューティングが登場。その名も『インベージョン』。迫りくるエイリアンを次々とガンで撃退し、ミッションをクリアーしていくものだ。

ガンシューティングゲームならではの爽快感はもちろん、従来のこのジャンルのゲームとは一線を画した、ドラマ性あふれるシナリオ展開が見どころとなる。次々と現れる衝撃シーンに、ガンを持つ手も汗ばむことうけ合いだ。

コーナーはなかなかの盛況ぶり。中には、2丁拳銃でプレイする姿も。こちらも続報があり次第誌面でお伝えしていきたい。

この他にも3Dグラフィックが美しいスノーボードゲーム『サーフプラネット』、今年に発売されて好評を博し、このたび再版が決定された麻雀ゲーム『対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン』（彩京製）と、さまざまなジャンルのゲームが出そろっていたSNKブース。

SNKというと「対戦格闘ゲーム」というイメージが強いが、今回のAMショーでは、シューティングやレースといった、幅広いユーザーにアピールしうるゲームが多数出展されていた。

プライズマシン

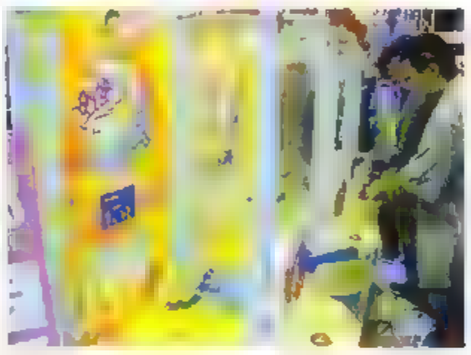
SNKブースでは、ゲームセンターのアイキャッチ的存在のプライズマシンも多数出展された。

簡単な操作で楽しめ、成功すると商品が入手できるというこの種のゲーム。基本的にゲームセンターの店頭に設置され、おもに家族連れやカップルといった、いわゆる一般層の集客に広く使われている傾向がある。

それではこれより、SNKブースでのプライズマシンの出展の様子をリポートしていこう。

ドキドキアイス

カプセル状の筐体内部を上下に浮遊する玉をアイスに見立て、アームの先についたコーンを操作してすくうというゲーム。すくったアイスの数に応じて景品がもらえるというものだ。


浮き上かる球がアイスだなんて、なかなか面白いアイディアだね

単純な操作ながら、熱中する親子連れが多数見受けられたぞ。

ドルビー

目標値を狙って、ハンマーで杭を叩くゲーム。叩いた力に応じてゲージが動き、目標値ぴったりの場所にくると景品がもらえる。

単純なルールは親子連れに大人気だったぞ

お花畑だ！ハチブンブン

上段と下段の花に引っかけてある景品を狙い、ハチの形をしたアームで花の中心を押すゲーム。見事中心を押すことができれば、引っかかっている景品が落ちてくる。

プライズゲームの主流的なものであり、会場でも安定した人気を誇っていたぞ。

他にも、高さ103センチもあるドラえもんとじゃんけんで遊ぶ『ドラえもん じゃんけん大会』、高速で落ちてくるメダルを目標枚数でストップさせる『すーぱー おっこちゃ丸』など、おもに一般層をターゲットとした作品が展示されていた。

配置された景品が目立つので、アイキャッチ効果も抜群

イベント

ザ・キング・オブ・コスプレイヤーズ'99 in JAMMA

SNKブースでは、一般公開の11、12日ともに、コスプレコンテスト「ザ・キング・オブ・コスプレイヤーズ'99 in JAMMA」と、バスケットゲーム『9HOOPSⅡ』を使用した大会、「9フープ大会」の2つのイベントが開催され、それぞれ好評を博していたぞ。

両日とも大盛況だった今回のコスプレコンテスト。50組もの一般コスプレイヤーが登場し、大勢の観客が見守る中、自慢のコスチュームでポーズを決め、会場を沸かせていたぞ。

新キャラのKや衣装替えした京のコスプレはもちろん、中にはカプコンキャラのコスプレイヤーが飛び入り参加した場面もあり、ファンの声援やカメラのフラッシュが飛び交っていた。

最後は全員でポーズ！

SNKの司会で会場は大いに沸き上かっていたぞ

受賞者それぞれにSNKグッズが贈呈された

ナインフープ大会

9つの動くバスケットフープに順次ボールをシュートしていくバスケットゲーム『9HOOPSⅡ』。このゲーム大会が、今回のAMショーでおこなわれた。

苦戦している出場者も数多く見られたが、シュートが決まるたびに沸き上がる声援や拍手に、ブース内ではひときわ注目を集めていたぞ。

他メーカーのブースでは、新作、テクモの人気対戦格闘の続編、コナミの音ゲー新作群が特に目立っていた。また、ドリームキャストとの互換性が売りの「NAOMI基板」にも注目が集まっていたようである。

アミューズメント界の低迷が囁かれている今、果たしてメーカーは、どのような策で業界の復興を目指していくのであろうか。今後もSNKをはじめとする、各メーカーの動向に注意したい。

実際やってみると超難解なのだ

ネオジオポケットの最新情報を網羅!!
月刊ネオジオフリーク編集部より発売決定!!

ネオジオポケット 最終攻略

10月21日発売！

今話題沸騰の
「SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ」(10月21日発売)をはじめ、
ネオジオポケットの未発売、既発売全タイトルを紹介し、
同ハードを遊びつくすためのまさに最終攻略ムック
『ネオジオポケット最終攻略』。ネオジオファン必携の1冊だ。

定価：本体 1,000円＋税

月刊ネオジオフリークの別冊ムック<KOF'99キャラクターブック、KOF'99完全攻略マニュアル、ネオジオポケット最終攻略>をご希望の方は、書店にてご注文ください。お急ぎの方は、芸文社出版営業部（03-5992-2051）まで、お問い合わせください。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 キャラクターブック

定価：本体 1,800円＋税

9月13日発売！

全32キャラの通常・必殺技、デモ、システム系動作等すべてのグラフィックを網羅した完全保存版！ファン必携の1冊!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 完全攻略マニュアル

10月15日発売

おなじみＮＦ攻略陣が、対人、対ＣＰＵ戦をメインにＫＯＦ'99をパーフェクトに攻略する

定価：本体 1,800円＋税

●攻略スタッフ

修羅騎士　鷹
飲み頃ＫＩＮＧ
蒼炎闘士ゆーち
ＶＳＢ
Ｋａｚ　78年式
ＩＬＰ－ケンちゃん
ＤＳＰ－たろりん
ヒデ本条
モリスケ
さる様
Ｌ．Ｌ．ｔｅｒｒａ

ネオジオフリーク サービス部提供 通信販売コーナー

今号に掲載されている商品の販売期間は、11月8日までです。
それ以降は、電話で必ず在庫の確認をしてください。
また在庫僅少の印のある商品につきましても、必ず事前に在庫の確認をしてください。

NEW VERSION

NEW！ネオジオポケットカラー

この秋、ネオジオポケットカラーがモデルチェンジ！
お求めやすい価格で新登場！

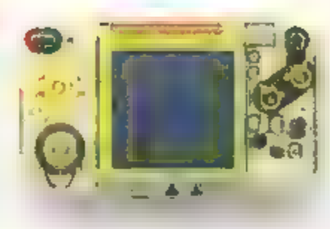
ひとまわりコンパクトなボディになって、性能はそのまま！

5つの新色も含めた合計8色のカラーバリエーション！

146色同時表示で鮮明なカラー映像が楽しめる液晶画面！

もちろん、操作性バツグンのグリグリ動くレバーも健在！

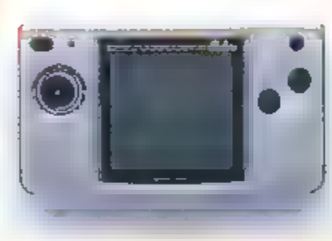
新色 クリスタルブルー



新色 クリスタルイエロー

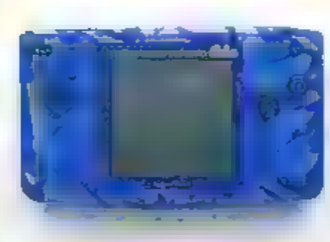
新色 クリスタル6 プラチナブルー

新色 パープルブルー



新色 ソリッドシルバー

7 カーボンブラック



8 カモフラージュブルー

発売日：10月21日
価格：7,140円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：HD－NPC－03
※希望する番号を必ず明記してください

特典いろいろ盛りだくさん!! 入って絶対ソンはないぞ！

読者会員募集中！

■NF読者会員の主な特典■

通信販売コーナー全商品の10%オフ
NF主催イベントのチケット優先予約
NFホームページの会員専用ページへのアクセス
シリアルナンバー入り純銀製ペンダントのプレゼント
会員限定お得情報のご案内

会費：4,725円（税込）／送料：なし　商品番号：MS-NFR-01

●月刊ネオジオフリークでは、現在「ネオジオフリーク読者会員」を募集中。
会員になると、通信販売商品の割り引きをはじめ、NF主催イベントの優先予約他、特典いっぱい!!　しかも入会時にはもれなく、3,800円相当の純銀製NFオリジナルペンダント（シリアルナンバー入り／男女兼用）がついて、かな～りお得!!
ご入会を希望される方は、郵便振替または現金書留にて、住所、氏名、年令、職業、電話番号を明記の上、下記会費（入会金3,500円＋年会費1,000円＋税）をご送付ください。
会員証、会員規約そして純銀製ペンダントをお送りします。

※会員証及びペンダントの送付には、3～4週間程度かかる場合があります。ただしご入金が確認できた時点で、会員特典はご利用いただけます。
※一度お支払いになった入会金及び年会費は一切ご返却できませんので、ご了承ください。

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（「申込方法」参照）。＊定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。

申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。なお読者会員の方がこのコーナーより購入される場合は、各商品の9割相当の金額（1円未満切り捨て）となります。ただし送料は会員の方も別途必要です。

＜同封する紙に記入するもの＞
1 郵便番号＆住所　2 氏名　3 電話番号　4 商品名と商品番号　5 数量　6 商品と送料（手数料）の合計金額　7 NF読者会員の方は会員である旨を明記し、会員番号を記入してください。
＊その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。

【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。◆1枚目の各欄に、1 口座番号、2 商品と送料（手数料）の合計金額、3 住所、氏名、電話番号、そして加入欄には 4)「ネオジオフリークサービス部」とすべて2カ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、5 商品名と商品番号、6 数量、7 商品と送料（手数料）の合計金額、8 NF読者会員の方は会員である旨を明記し、会員番号を記入してください。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。◆振替手数料は70円程度です。

＜申込先＞
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 （株）芸文社 分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
＜口座番号＞
00160-5-105479
＊住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

ネオジオポケットカラーソフト

＊本誌前号発売後より、価格・発売日等の変更がありますので、お間違えのないよう確認をお願い致します。

各ソフトの送料：D（送料一覧表参照）

●ベースボールスターズ　カラー
価格：3,360円
商品番号：SBS－NPK－02

●将棋の達人　カラー
価格：3,360円
商品番号：SST－NPK－02

●ポケットテニス　カラー
価格：3,360円
商品番号：SPT－NPK－02

●つなげてポンッ！カラー
価格：3,129円
商品番号：STP－NPK－02

●ネオ・ドラゴンズワイルド
価格：3,360円
商品番号：SDW－NPK－02

●ネオ・チェリーマスター　カラー
価格：5,040円
商品番号：SNT－NPK－02

●ネオ・ミステリーボーナス
価格：5,040円
商品番号　SN2－NPK－02

●パズルボブル　ミニ
価格：3,129円
商品番号：SPB－NPK－02

●クラッシュローラー
価格：3,360円
商品番号：SKR－NPK－02

●ネオ・ダービーチャンプ大予想
価格：3,990円
商品番号：SDT－NPK－02

●ネオジオカップ'98プラス
価格：3,360円
商品番号：SNK－NPK－02

●どこでも麻雀
価格：3,360円
商品番号：SDM－NPK－02

●ネオポケ　プロ野球
価格：3,990円
商品番号：SPP－NPK－02

●メタルスラッグ　ファーストミッション
価格：3,990円
商品番号：SMS－NPK－02

●餓狼伝説 FIRST CONTACT
価格：3,990円
商品番号：SGF－NPK－02

●サムライスピリッツ！2
価格：3,990円
商品番号：SSS－NPK－02

●マジカルドロップポケット
価格：3,990円
商品番号：SMD－NPK－02

●上海ミニ
価格　3,990円
商品番号：SSM－NPK－02

●ぷよぷよ通
価格：3,990円
商品番号：SPT－NPK－02

●ダイヴ アラート～バーン編～
価格：3,990円
商品番号：SDR－NPK－02

●ダイヴ アラート～レベッカ編～
価格：3,990円
商品番号：SDB－NPK－02

●ビッグトーナメントゴルフ
価格：3,990円
商品番号：SBG－NPK－02

●パックマン
価格：3,990円
商品番号：SPM－NPK－02

●パチスロ アルゼ王国ポケット HANABI
発売日：10月21日
価格：3，990円
商品番号：SPA－NPK－02

●ビーストバスター ～闇の生物兵器～
発売日：10月21日
価格：3，990円
商品番号：SBB－NPK－02

●ポケットラブ～ｉｆ～
発売日：10月21日
価格：5，040円
商品番号：SPL－NPK－02

●キング・オブ・ファイターズR－2（キャンペーン版）
発売日　10月21日
価格：3,129円
商品番号：SKF－NPK－02

●バイオモーター・ユニトロン（キャンペーン版）
発売日：10月21日
価格：2,079円
商品番号：SBM－NPK－02

●SNK vs. CAPCOM激突カードファイターズ～SNKサポーターズバージョン～
発売日：10月21日
価格：3,990円
商品番号：SVC－NPK－02

●SNK vs. CAPCOM激突カードファイターズ～CAPCOMサポーターズバージョン～
発売日　10月21日
価格：3,990円
商品番号：CVS－NPK－02

●電車でGO！2 on ネオジオポケット
発売日：10月21日
価格：4,725円
商品番号：SDG－NPK－02

ネオジオROM版ソフト　ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

価格：39,900円　送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：SF－NRM－01

※画面写真はMVS版のものです。

ネオジオCD／CDZ版ソフト

●リアルバウト餓狼伝説2　THE NEWCOMERS
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'98　通常版
●幕末浪漫第二幕　月華の剣士　～月に咲く華、散りゆく花～
価格：各7,140円　送料：D（送料一覧表参照）　商品番号：SF-NCZ-01

NFオリジナル KOF'98ピンバッチセット

[illegible]
イラストは本誌で大活躍中の坂崎拓海先生だ。3種類1セット
価格：2,625円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PB-NO-01

周辺機器

●ネオジオポケット専用ストラップ
1.カモフラージュブルー／2.カモフラージュブラウン／3.クリスタルホワイト／4.クリスタルオレンジ／5.ブルー／6.ブラック
価格：各819円／送料：A（送料一覧表参照）／商品番号：NP-NST-01

●ネオジオポケット専用ネックストラップ
価格：1,344円／送料：A（送料一覧表参照）／商品番号：NP-NST-02

●ネオジオポケット専用通信ケーブル
価格：1,575円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：ASK-NP-01
●対戦する時に必要な、接続するためのアイテム

●ネオジオポケット専用ACアダプタ
価格：1,575円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：AAA-NP-01
●ハードとは別売りの電源アダプタ

●ネオジオポケット専用ステレオヘッドホン
価格：1,050円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：ASH-NP-01
●周囲に音がもれないようにするためのヘッドホン

●ネオジオポケット無線ユニット
価格：3,129円　送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：AMY-MP-01
●無線による通信で多人数参加型プレイが可能

ネオジオキャラクターグッズ

SNKネームカードベース8枚1セット
価格：1,260円　送料：A（送料一覧表参照）
商品番号：N－KBS－01
◆[illegible]ト2種類　◆竜シート2種類
◆[illegible]　◆[illegible]
◆KOF'98[illegible]　◆KOF[illegible]

Tシャツ ブラック
アテナ [illegible] or 庵 [illegible]
サイズ：Lのみ　価格：3,045円
送料：D（送料一覧表参照）商品番号：T－ATN－02

草薙　京グローブ
フリーサイズ　価格：10,290円
送料：D（送料一覧表参照）商品番号：G－KYO－01

草薙　京ピンバッチセット
価格：1,050円　送料：A（送料一覧表参照）
商品番号：B－KYO－01

SNKオフィシャルバッグ（京or庵）
価格：3,129円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：ODB－KYO－01
＊京か庵かどちらかを明記してください。

K´チョーカー
価格：2,625円
商品番号：K－TYO－01
送料：C（送料一覧表参照）

送料（手数料）一覧表

A＝いくつでも300円
B＝1セット100円、2セット以上200円
C＝2セットまで500円、3セット以上800円
D＝1セット500円、2セット以上900円
E＝1セット700円、2セット以上1,000円
F＝1セット1,000円、2セット以上1,500円
G＝1セットにつき1,000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一緒で注文される場合は、一番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2～3日、郵便振替では5～6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2～4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か送料中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅急便か郵便小包の　料金着払い、をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料などの関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで
[通販専用電話番号] ネオジオフリークサービス部
03-5395-9513
受付時間　PM1:00～PM5:00（土日、祝日を除く）

© SNK 1998.1999　実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります

ネオジオトピックス

キャンペーン
NEW!ネオジオポケットカラー予約キャンペーン開催

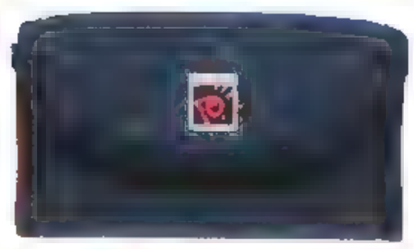
10月21日（木）、ネオジオポケットカラーが、さらに本体がコンパクトになり価格も6千800円とリーズナブルに変更され、新バージョンとして登場することはすでにお伝えした通り。

そしてこの「NEW!ネオジオポケットカラー」の発売にあわせ、現在店頭では予約キャンペーンが開催されているぞ。

10月21日の発売日までの間に店頭で「NEW!ネオジオポケットカラー」を予約すると、その特典として「特製ネオジオポケット本体ホルダー」をもらうことができるのだ！

本体がすっぽりと入るこのホルダーは、持ち運びのショックから大事なネオポケ本体を優しく守ってくれて重宝することうけ合い！　そのうえ、ベルトがついて外観もなかなかオシャレなのだ。ぜひとも本体とセットで持っていたいアイテム。

ただしこのキャンペーン、景品がなくなり次第終了となってしまう。予約がまだの人は、今すぐお店にダッシュするべし！



これが噂の特製ネオポケ本体ホルダーだ　これで液晶に傷がつく心配ともおさらばだ！

イベント
放送2周年&100回記念！ねおちゅぴCD2枚同時発売

この秋で放送100回&2周年を迎え、盛り上がりを見せているねおちゅぴ。2周年記念公開録音ツアーの会場では、『ねおちゅぴ2周年記念　ベストトークコレクション2』『ねおちゅぴ100回記念　おまけの2分館スペシャル』の2枚の新作CDが同時発売！

●『ねおちゅぴ2周年記念ベストトークコレクション2』

この1年間のねおちゅぴの面白さが、ぎゅっと凝縮された1枚！　特におすすめなのが「おねえ編」と「けいちゃん編」。これを聴くと2人のこの1年間の悪行、いや、軌跡がばっちりつかめるぞ！

●『ねおちゅぴ100回記念おまけの2分館スペシャル』

リスナーの応募により誕生した強力キャラ、タケシ（けいちゃん）&ミカ（おねえ）。この2人がアドリブでくり広げる爆笑ショートドラマコーナーを30回分セレクション。

話がどんどん意外な方向に展開するおねえとけいちゃんの天才的（？）なアドリブを、このCDで楽しんで欲しい！

今の時点では残念ながら、これらのCDは通常のレコード店では販売されないということ。しかしご安心あれ。今後通信販売の予定があるので、詳細が決まり次第お伝えするぞ。もちろんねおちゅぴからもアナウンスがある予定なので、毎週チェックしよう！

『ねおちゅぴ2周年記念ベストトークコレクション2』／SNK

9月24日発売
1890円（税込）
CD：SSCD—0001
発売・販売元：サイトロン&アート

『ねおちゅぴ100回記念おまけの2分館スペシャル』／SNK

9月24日発売
1890円（税込）
CD：SSCD—0002
発売・販売元：サイトロン&アート

新サービス
デジタルコンテンツターミナルいよいよ販売実験開始

このたび（株）デジキューブが衛星配信方式K-iosk端末「デジタルコンテンツターミナル（D.C.T.）」を開発し、11月中旬よりコンビニエンスストアなどで販売実験をはじめることが決定。

「D.C.T.」とは、コンビニエンスストア端末に通信衛星の受信機、通信用インターフェース、タッチパネル式ディスプレイ、MDレコーダー、写真画質のカラーデジタルプリンタなどを内臓したもの。これをコンビニエンスストアなどに設置することによって、24時間いつでも気軽にプロマイドや音楽ソフトのダウンロード、デジタルカメラのプリントサービスなどを利用することができるのだ。

実験はファミリーマート、サークルK、サンクスのコンビニエンスストアの他、レンタルビデオ屋TSUTAYAや、ファーストフード店、レコード店など、都内を中心に40店舗で3ヵ月間おこなわれる予定。本格的なサービス開始は、来年夏をめどに予定されている。

ゲーム、音楽CDの販売と、どんどん便利になっていくコンビニに、またまた頼もしいシステムが導入された。媒体がデジタルデータということは、他にもいろいろなサービスがはじまるかも？

新たなサービスに期待したい

イベント
コスパ5th アニバーサリーinヴェルファーレ開催

10月16日（土）、六本木ヴェルファーレにて『コスパ5th アニバーサリーinヴェルファーレ』がブロッコリー主催により開催されるぞ。

国内のコスプレイベントでも最大規模ともいえるこのコスパ、何と今回のイベントで開催よりちょうど5周年目となるのだ。

これを記念して、今回は通常では前売り3千円、当日3千500円の入場料が記念価格となり、内容の方もダンスタイム、コスプレコンテスト、ミニライブ、協力メーカーのPRタイムなど、楽しい企画で盛りだくさん。

コスプレイベントもまだまだ人気まっさかり。コスプレイヤーはもちろん、初めての人もぜひ参加して盛り上がってみよう。

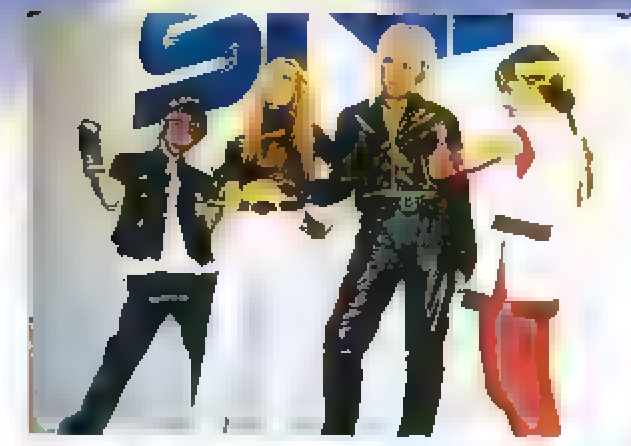
【開催日】10月16日（土）
開場／12：00
開演／13：00

【入場料】前売り／2千円（ゲーマーズ各店、コスパショップで取り扱い）
当日／2千500円
【会場】六本木ヴェルファーレ
【予定入場者】千人
【問い合わせ】03—5372—6208（ブロッコリーユーザーサポート）
※18歳未満の方はご入場できません。

毎年すさまじい盛り上がりぶり

イベント

ザ・キング・オブ・コスプレイヤー'99 IN JAMMA 結果報告



上が11日、右が12日の優勝チームだ

9月11日（土）、12日（日）の第37回AMショーにて、コスプレコンテスト「ザ・キング・オブ・コスプレイヤーズ'99―IN JAMMA」がSNKブースでおこなわれた。

厳正なるSNKの審査により、50組の参加チームの中から優勝チームが決定。会場をひときわ盛り上げていたぞ。

SNK直営店情報

●ネオジオランド江坂1号店
『キング・オブ・イラストレーション』
イラストコンテスト開催中。イラストを持参いただくとSNKグッズを、イラストキングに選ばれるとSNKグッズセットをプレゼント!!
締切り：毎月末日／発表：毎月10日
参加費：無料
応募方法：B5以上A3以下の用紙にSNKキャラを描いて店頭へ持参。カラーイラスト、ペン入れしたイラストのみ有効

●ネオジオランド江坂2号店
『KOF'99ゲーム大会』
日時：10月11日（月）／23日（土）
受付14：30〜／開始15：00〜
参加費：無料

●ネオジオランド江坂3号店
『体育の日だ！ スポーツゲーム大会』
日時：10月10日（日）
参加費：無料
『第9回ナインボール大会』
今回から大会の形式を変更し、ひと味違った雰囲気を楽しめます。
日時：10月24日（日）
参加費：未定（現在検討中）
『秋の新作コレクション景品大放出』
人気景品のプライズマシンを通常よりはるかに取りやすい設定に。
日時：10月中の土・日・祝日

●ネオジオランド名古屋店
『会員になってプレゼントをゲット』
カラオケ会員入会者全員にSNK携帯ストラップorマウスパッドをプレゼント（景品がなくなり次第終了とさせていただきます）。
『ネオプリントサービスチケット発行中』
カラオケを利用された女性の方にネオプリントを1プレイサービス。

●ネオジオランド西大寺店
『KOF'99ゲーム大会』
日時：10月10日（日）／11日（月）
開始15：00〜
参加費：無料（32名固定制）

●ネオジオボウル金沢八景
『八景平日サービスプラン』
平日は以下のようにボウリング料金が安くなっています。
・女性、または60歳以上の方は1ゲーム300円
・1時間投げ放題でお1人様千円
・金曜は学生の方は終日1ゲーム400円
『八のつく日は八景の日』
10月の8のつく日は、特別会員様に限り開店〜20時まで1ゲーム200円。
日時：10月の8のつく日（10／8、10／18、10／28）

●ネオジオボウル福井
『第2回N-1グランプリ開催』
「KOF'99」「月華2」「武力」「餓狼WA」「マジドロ3」「ティンクルスタースプライツ」（以上、第1回大会で使用）の6タイトルが書かれたサイコロを振り、出たゲームでトーナメント対戦（タイトルは若干変更される場合があります）。
日時：11月21日（日）16：00〜
定員：24名

●ネオジオボウル名取
『ビリヤード ナインボウル大会』
日時：10月24日（日）19：00〜
参加費：500円（1ドリンクつき）
『第3回KOF'99大会』
日時：10月17日（日）15：00〜
参加費：無料（32名固定制）

●ネオジオボウル福岡
『職場対抗フリータイムコンペ』
仕事仲間の3人組みで、豪華賞品を目指してボウリング！ 期間中ならいつでも・何回でも参加可能。
予約受付：0120―339―789
期間：10月1日（金）〜31日（日）
『パニーニツナマヨサラダ新発売!!』
当店で大ブレイク中の新商品「ツナマヨサラダ」!! スパイシーでジューシーな、新感覚のパニーニです。
『特別会員ご入会キャンペーン』
期間中特別会員に入会された方全員に50ポイント（5千円分）サービス。
期間：10月1日（金）〜31日（日）
会員特典：ボウリング50円引き（1ゲーム）、ビリヤード50円引き（30分）
ポイント特典：100円で1ポイント加算。50ポイントで1ゲーム無料券。ためれば素敵な賞品との交換も!!

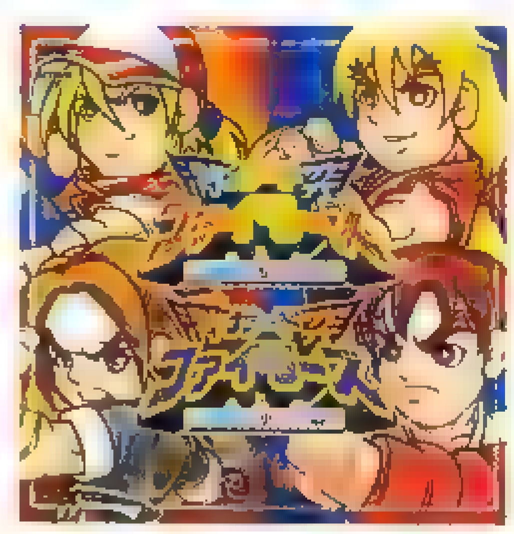
●ネオジオワールドつくば
『KOF'99ルーレットチームエディット大会』
日時：11月23日（祝）13：00〜
参加費：無料
『毎週連続ボウリング大会!!』
ボール、シューズ無料貸出。上位入賞者には豪華賞品をご用意（参加費はすべての大会とも2千500円）。
①「UCC杯」
日時：11月4日（木）18：00〜受付／20：00〜開始
②「コカ・コーラ杯」
日時：11月11日（木）18：00〜受付／20：00〜開始
③「スタッフチャレンジマッチ」
日時：11月18日（木）18：00〜受付／20：00〜開始
④「サッポロビール杯」
日時：11月25日（木）18：00〜受付／20：00〜開始
『カラオケ「分速10円」飲み放題』
1分10円で3時間カクテル、チュウハイ、ソフトドリンク飲み放題、歌い放題（お1人様千800円）。プラス500円で生ビールも飲み放題。期間：11月30火（火）まで実施
『ビリヤード大会「コカ・コーラ杯」』
上位入賞者には豪華景品をご用意。
日時：11月18日（木）20：00〜
参加費：男性千円／女性500円

●キャンティ東花園
『ゲーム大会 アラカルト』
毎週いろんなゲームで32名トーナメント戦をおこなうぞ。
日時：10月10日（日）バーチャストライカー2 ver. 2000／17日（日）ファイティングバイパーズ2
各スタート15：00〜
参加費：無料

●ネオジオランド、ネオジオボウル、ネオジオワールド全店
『ネオプリ大プレゼントキャンペーン』
ネオプリントのシールを集めて応募すると、豪華賞品が当たるよ！
期間：10月17日（日）まで

最新CD情報

『ORIGINAL SOUND TRAX SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ』／SNK

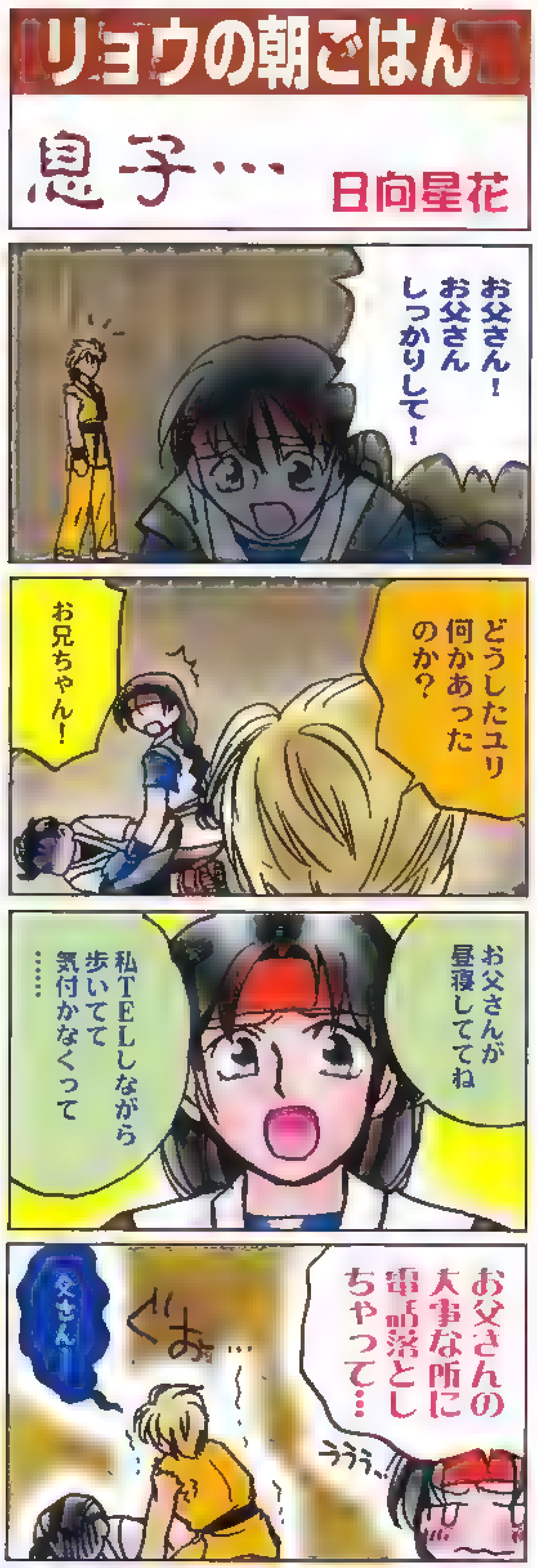


11月3日発売
1890円（税込）
CD：PCCB―00397
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典：デコポケステッカー

SNKとカプコンの夢の共演ソフト第1弾『SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ』のサントラがいよいよ発売される。

オープニングデモからエンディングまで、ゲームを盛り上げるすべてのBGMはもちろんのこと、今冬発売予定のSNK VS. CAPCOM第2弾『頂上決戦 最強ファイターズ』の予告も収録されているのだ。これはもう、ファンならずともぜひ聴いてみたいね。

さらに、携帯電話の着信音に『カードファイターズ』のメロティを設定できる「着メロガイド」、『R―1&R―2』のサントラでも好評だった、ネオポケ本体をデコレーションするステッカー「デコポケステッカー」も特典についてくるぞ。まさにお買い得の1枚だね！



© SNK 1992、1994、1995、1996、1997、1998、1999

NEO・GEO FREAK 読者プレゼントコーナー

1

THE KING OF FIGHTERS '99 ポスター／5名（SNK）

2

SNK vs.CAPCOM 激突カードファイターズ ポスター（2枚1組）／5名（SNK）

3

幕末浪漫月華の剣士 トレーディングカードコレクション／3名（ブロッコリー）

4

サイトロン10周年記念 CDキャリングケース／3名（サイトロン&アート）

5

サイトロン メディアホルダー／3名（サイトロン&アート）

6

ネオジオポケット専用 デコポケステッカー（キング・オブ・ファイターズR－1、R－2バージョン）／3名（データイースト）

7

ポケットラブ～ｉｆ～ ポスター／5名（キッド）

8

ポケットラブ～ｉｆ～ ポケットティッシュ／10名（キッド）

応募の決まり

綴じこみハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。

締切は11月9日必着。発表は1月号（12月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク9月号プレゼント当選者発表

①「東京ゲームショウ'99秋」ペア入場券（2枚1組、一般公開日用）

このプレゼントの当選者様に関しましては、発送をもって発表とかえさせていただきました。たくさんのご応募ありがとうございました。

②OVA SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 第1巻

佐藤陽一・新潟県／小濱千愛・神奈川県／本間玲美・東京都

③武力～BURIKI・ONE～音楽CD

大前和也・岡山県／嶋出由己・愛知県

④サイトロン10周年記念CDキャリングケース

成島学・神奈川県／鍵本省・和歌山県／山根浩和・広島県

⑤マジカルドロップポケットステッカー

野々山仁・愛知県／春岡正弘・兵庫県／坂口昌史・大阪府／鈴木真三・静岡県／林田恵・宮城県／三田和夫・千葉県／村林亮・栃木県／田所千秋・和歌山県／佐藤達彦・茨城県／杉野大輔・福岡県

⑥ネオジオポケットカラー版～ポケット格闘シリーズ～サムライスピリッツ！2ポスター

村田晶也・東京都／牛山直樹・長野県／今村光晴・埼玉県／四方博志・大阪府／山田真奈美・滋賀県

⑦ネオジオポケット専用ストラップ

●透明

中村顕太郎・茨城県／藩裕星・神奈川県

●オレンジ

三富亘・東京都／平山美菜子・三重県

●ブラック

乾雅文・徳島県／石田智之・埼玉県

●ブルー

宮本正一・大阪府／實光誠・兵庫県

●迷彩

奈須野剛弘・神奈川県／横山智之・宮城県

●ブルー迷彩

市橋省吾・岐阜県／佐々木雪絵・岩手県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

月刊4コマFREAK

作・画／坂崎拓海

©SNK 1998, 1999

SNK宣伝課 中村はんの今日もタルいわ

新生ネオポケ!

イラスト&ストーリー／菊地翔壱

NF新ネタゲッターズ

つづく

NEO・GEO FREAK

次号は11月9日発売

12月号 次号予告

定価590円（本体562円）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 一撃必殺の追加情報！

SNK VS.CAPCOM（仮）

アーケードで、DCで、ネオポケで、夢のバトルははじまる

◆NEWキャラクターテキストVol.4
髪を切ったその心情はいったい…
麻宮アテナ（KOF）

◆新作紹介＆攻略
SNK VS.CAPCOM 激突カードファイターズ
KOUDELKA

◆シリーズ別ZONE
KOF／サムスピ 月華／餓狼伝説
SNK開発者の秘話満点！

◆声優連載コラム
生駒治美～さかなのさんぽ
安井邦彦～Hello,Goodbye

◆連載コミック
KOFぽよよ～ん大作戦
"幸せになれるまで"
by 芳紀ちると
SNK宣伝課・中村はんの
"今日もタルいわ"
by 菊地翔壱

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK 11月号
1999年11月1日発行（毎月1回・1日発行）
第5巻第11号　通巻54号
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業　TEL 03－5992－2051
広告営業　TEL 03－5992－2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112－0005
東京都文京区水道2－13－12 SKビル202
TEL 03－5395－6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長代理／山崎誠
●編集スタッフ／上原朋之，中嶋竜，稲葉祥子，飯村真千子，佐脇浩章，山田理絵，鈴木菜穂子，永井宏治
●攻略スタッフ／修羅騎士　鷹，DSP-たろりん，飲み頃KING，ヒデ本条，モリスケ，蒼炎闘士ゆーち，VSB，さる様，奥女中秀鷹，Kaz　78年式，L.L.terra，まっちー，なも，ILPけんちゃん
●制作スタッフ／脇田明美，鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），松永一美，鈴木仁，Faith，渋川賢司，小野真由美，藤原道子
●サービス部／和田幸子，筑摩チコ
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，坂口徹，梶敏也，中川真理子，宮崎有史，大島剛，井口明，飯塚崇，加藤義明

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！編集後記

●最近忙しい。とにかく忙しい。あと5人とはいわないが、せめて3人ぐらいは「自分」が欲しい。そうしたら1人にはDCG作らせて、1人にはマル秘データベースの管理させて、あと1人には…、ええっと、迷うなぁ。最後の1人だし。って、結局仕事は自分か…。　（勝俣）

●ここんとこストレス飽和状態で、かなり情緒不安定＆機嫌最悪だったので、まわりのみなさんに多大な御迷惑をかけてしまった。特に、常に私の不機嫌オーラを浴びていた隣席の鈴木さんには、悪いことをしたと反省しておる。他の方々も、すまん。以後気をつけるん。　（山崎）

●なんかみんな忙しいそうですね…って人ごとじゃないんですけど。ゲームも買うだけは買うんですけど、大して遊ばないまま自分の部屋に次々放置されていきます。家帰っても寝るだけだし。グチをいう相手にシーマンを飼いはじめたけど帰るたびに全滅してる。ごめん。（上原）

●最近なんか忙しいんですけど…。しかも仕事で。本来自分はこんな社畜ではなかったはずだと思いつつ、それでも休日出社で原稿書いていたりする。そういうわけで、REEFのライブにはいけません。レッチリも不許可。家に帰ればゲームして寝てます。最低野郎。　（中嶋）

●中嶋さん、私はあなたを誤解してました。ただの「くだらない女好き」だと思っていたのに、本当は素晴らしい人だったんですね。見直しました。だって自分のことを「最低野郎」だなんて、そんな正確な自己分析ができる人に、くだらないクズなんているわけないわ。　（稲葉）

●夏が超速球で私の目の前を過ぎてゆき、気がつけば世間はすっかり秋深し…。予定していた「夏真っ盛り！　丸1日神保町で本屋を巡ろう計画」が見事につぶれたので、しょうがないからその計画は秋に変更！　それはそうと山田嬢、とんクラしっかり堪能してけれ。　（飯村）

●なんか大変。仕事もっさり。でも精神的にヒマ。ヒマついでに友人のつきあいでカットモデルになった。人生の中で1番髪が短くなった。まわりの反応は弱かった。ウツ、今度写真送るね♡　ところで飯村ちゃんよー。とんクラ全然先に進めないっつーの！　ぷんすか！（山田）

●秋、ですね。私の大好きな季節。以前に京都で見た紅葉の素晴らしさが忘れられません。今年は…京都は無理でも近くで紅葉を楽しむことにしよう。晴れた日に、芝生の上で体育座りして、膝かかえて、ぼーっとするんだ。…秋ってほんとに素晴らしい季節ですよねぇ。　（鈴木）

●京の即死だけど、キャラによっては死なないので、香澄を1回増やすなどしてくだしゃい。キャラ限定の方も最後は近立ちC→強七拾五式　改→荒咬み→八錆→砌穿ちを決めにいった方が確実（笑）。話しは変わり、最近格ゲーがないねぇ。エドアラ2でもやっとくかぁ？　（鷹）

●今回のKOFは、実用的ではないものの、決めるとやたらと爽快な連続技が多い。仕事そっちのけ（笑）でプラクティスモードにハマる日々。これではいかん、と思ったが、ILPもパオの10割連続技を発見して「のみちんを越えた」とか喜んでるし、ま、いっか。　（DSP）

●風邪ひいた。だるだる…ってゆーか、マヂでやばいんですけど。立ってるのもやっとの状態で、編集部きたら開幕パオの10割見せられた。すげえことになってた。これからの原稿のことを考えるともうかなりイヤンな感じ。いろいろぉ、教えてくださいねぇ…。（飲み頃KING）

●ワイルド・アームズ2を購入した。しかし、時間がなくてほとんどやっていない。クアアアッ!!　ワイルド・アームズ2やりて～!!　と思う今日この頃。地元のゲーセンが閉店してから対戦もあまりやってないんだよね～。腕が鈍る一方だ。ヤッヤバイ!!　（ヒデ本条）

SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON PONY CANYON

CD 99.11.3 ON SALE

-ORIGINAL SOUND TRAX-

SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ

／SNK 新世界楽曲雑技団
CD:PCCB-00397 ¥1,890(税込)

話題のカードバトルゲームが早くもCD化!!

〈収録内容〉
ジョイジョイ店内(ジョイジョイ)／LOST WORLD店内(ロストワールド)／SHOPPIN'(ロストワールド出員1)／ネオジオランド店内(ネオジオランド一階)／ねおちゅぴオープニング(ねおちゅぴオープニング)／サイコソルジャーREMIX'97(アテナの曲)／チュンリ～(プラザカプコン2 チュンリー)／バイオハザード(バイオハザード)／ラスベガスに行きたいか～!お～!(ネオジオワールド1)／ワニの味(バオバオカフェ)／カポエラダンス(カポエラダンス)／格闘編予告!(格闘予告)／他 全36曲収録

予約特典『デコポケステッカー』確実Getは予約だぜ!!

©SNK 1999 ©MOTO KIKAKU ©CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.

NOW ON SALE

『THE KING OF FIGHTERS'99』CDシリーズ 好評発売中!!

-ORIGINAL SOUND TRAX-

／SNK新世界楽曲雑技団
CD:2枚組 PCCB-00387 ¥2,310(税込)

-ARRANGE SOUND TRAX-

／SNK 新世界楽曲雑技団
CD:PCCB-00393 ¥2,940(税込)

-RADIO DRAMA-

／SNK
CD:PCCB-00394 ¥2,940(税込)

NOW ON SALE

O.M.Y.ソロワークス

／O.M.Y.
CD:PCCB-00392 ¥2,625 (税込)

ソロ活動集大成アルバム!!
コンセプトは、メンバーがグループ活動と同時に行っていたソロ活動からの抜粋曲集、中でも1曲目「おにのパンツ」は必聴モノ。

〈収録内容〉
1.おにのパンツ／2.SPOKES MEN／3.HACHI／4.PHOTON SEEK／5.ぼくのかつら／6.PILOT IN LAOS／7.DRIP DRY ICE／8.DISASSEMBLE LAB／9.FOOL COLOR WALKER／10.次世代機-閉めろフタ-／11.RELATIVE EGO DANCE／12.COSMETIC THIRTY

こだわりのマルチジャケット!!

子安・氷上のゲムドラナイト

日時	パーソナリティー
毎週日曜日	子安武人 氷上恭子

好評放送中!!

- 東京放送(TBS/東京/954kHz) 深夜24:30～25:00
- 北海道放送(HBC/北海道/1287kHz) 深夜25:00～25:30
- 毎日放送(MBS/大阪/1179kHz) 深夜24:00～24:30
- RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz) 深夜24:40～25:10

10月放送のラジオドラマは、
3日(放送済)・10日・17日
「Lの季節 A piece of memories」
24日・31日
「With You」です。

Next Comming Soon!

CD 99.12.1 発売予定
-ORIGINAL SOUND TRAX-
KOUDELKA(クーデルカ)
／SNK&SACNOTH
CD:2枚組
PCCB-00396 ¥2,940(税込)

CD 99.12.17 発売予定
-RADIO DRAMA-
AGNOIA ドラマCD I
CD:PCCB-00406 ¥2940(税込)

CD 99.1.7 発売予定
-RADIO DRAMA-
KOUDELKA(クーデルカ) ドラマCD
／SNK&SACNOTH
CD:PCCB-00403 ¥2,940(税込)

月刊ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK
1999年11月号
1999年11月1日発行(毎月1回・1日発行) 第5巻第11号/通巻54号 平成10年6月1日第三種郵便物認可
発行人/中西吉永 編集人/勝俣 薫 発行/株式会社 芸文社 〒170-8427 東京都豊島区東池袋3-7-9
☎03-5992-2051(営業)・☎03-5992-2052(広告)・☎03-5995-6314(編集)
定価590円 本体562円
芸文社

SNK Home Page URL.
http://www.neogeo.co.jp/
©SNK 1999 NEOGEOはSNKの商標です。 株式会社SNK 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKサービスセンター☎06(6339)0110(受付時間)9:00~17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス)※電話番号はお間違えなく。

雑誌07225-11 T1107225110596